ЗАГЛЯНИ В виртуальный мир (УРНАЛ ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ ИГР Nº4 (19) '99 MAHMA HEROES III BEAVIS & BUTT-HEAD DO U

ROLLERCOASTER TYCOON

RESIDENT EVIL



ЧАСТЬ ТИРАЖА УКОМПЛЕКТОВАНА ДЕМОНСТРАЦИОННЫМ CD-ROM

Style Micro Systems

Гарантия 24 месяца. Сертификат Госстандарта POCC RU ME06 B00148

МПЬЮТЕ



MACASUH

Базовая конфигурация компьютера: RAM 16 Mb, HDD 3.2 Gb, FDD 3.5". SVGA 4 Mb AGP, Mini Tower Case

Processor Celeron 333 MHz ... 335 Processor Celeron 366 MHz ... 373 Processor Celeron 400 MHz ... 419 Pentium II processor 350 Mhz 446 Pentium II processor 400 MHz ... 558 Pentium II processor 450 Mhz ... 765 Pentium III processor 450 MHz ... 865

Pentium III processor 500 Mhz ...1079 На всех компьютерах установлен антивирусный пакет DSAV 2.51 AO "Диалог-Наука", Конфигурация компьютера по Вашему заказу.

Мониторы:	
14" LG Studioworks 440si (0.28 dp)	13
15" LG Studioworks 520si (0.28 dp)	17
15" LG Studioworks 57T5 (0.28 dp)	19
15" Sony 100EST (0.25 dp, TCO 95)	26
15" Sony 100GST (0.25 dp, TCO'95)	30
Звуковые карты:	
Sound Blaster Creative Audio 64, PCI	1
Sound Blaster Creative 16 PnP, ISA	2

Sound Blaster Live! Creative, PCI ... 76 Сканеры: PRIMAX Colorado Direct 9600, LPT ... 69 PRIMAX Colorado D600, LPT ... 94

Sound Blaster Creative AWE 64 PnP. ISA

HP ScanJet 4100C, USB ...149

МАГАЗИН

Принтеры: Epson Stylus Color 440 (A4) ... 157 Epson Stylus Color 640 (A4) ... 213 Epson Stylus Photo 700 (A4) ... 282 HP Desk Jet 420 (A4) ... 123 HP Desk Jet 695C (A4) ... 165 HP Desk Jet 890C (A3) ... 310 HP Laser Jet 1100 (A4) ... 399 Canon BJC-250 (A4) ... 121 Факс-модемы US Robotics (бесплатные 5 часов работы в Интернет): Sporster, 33.6, внутренний ... 62 Sporster, 56K, внешний ... 118 Courier, 56K, внутренний ... 172 Courier 33.6, внешний ... 193 Комплектующие, источники бесперебойного питания АРС, расходные материалы, средства мультимедиа, сетевое оборудование CNet, аксессуары, сетевые фильтры.

СЕРВИС-ЦЕНТР

Модернизация компьютеров (любых моделей), заправка картриджей, ремонт принтеров и мониторов, установка и настройка средств мультимедиа. сетевые решения "под ключ", подключение к Интернет.

Тел.: (095) 956-1225, 361-9288

http://www.sunup.ru E-mail: service@sunup.ru

Оцените наше согетание качества, сервиса и цени!

... 38

Магазины: Красноказарменный проезд, дом 1 (ст.м. "Авиамоторная")

Тел.: (095) 956-1225, 273-3180

Берниковская набережная, дом 14 (ст.м. "Курская", "Таганская")

Тел.: (095) 915-0041

Овчинниковская набережная, дом 18/1 (ст.м. "Новокузнецкая")

Тел.: (095) 951-1127, 950-9038

улица Стромынка, дом 20 (ст.м. "Преображенская площадь")

Тел.: (095) 269-5154

4(19) АПРЕЛЬ 1999

УЧРЕДИТЕЛЬ

«киньмодтИ» 000 Генеральный директор Александр Парчук Зам. ген. директора Светлана Базовкина

РЕДАКЦИЯ Главиый редактор Евгений Исупов Зам. главного редактора Дмитрий Бурковский Научиый редактор Александр Савченко Редакционная коллегия Вячеспав Акимов Сергей Пуриков Нина Рождественская Игорь Савенков Николай Силин Денис Чекалов Кирилл Шитарев Технический редактор Людмила Катаева **Арт-директор** Виктор Попов

ОТДЕЛ

РАСПРОСТРАНЕНИЯ Ирина Карпова (тел. 274 9059) Серьян Смакаев (пейдж. 239 1010, аб. 22 396)

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Алексей Густокашин (тел./факс. 274 9059. тел. 274 9294) reclama@igromania.ru

производственный отдел

Иван Базовкин (пейдж. 333 2010, аб. 35130)

для писем

109316, Москва. Волгоградский пр-т, 2, оф. 510. «Игромания» E-mail: editor@igromania.ru Телефон: (095) 274 9059 http://www.igromania.ru

Дорогие игроманы!

Прошедший безумиый месяц внес изменения и в наш игровой мир. Вышла игра Heroes of Might & Magic III, или просто третьи «Герои»... Эту вещь ждали, ждали давно. В том числе и мы – перед вами самый большой в истории «Игромании» материал, посвященный одному проекту. Просто НММЗ - это не игра, это событие.

Немиого о иас - журнал, как всегда, иа пути к совершенству. Часть статей этого иомера перекочевала на компакт-диск. Отиыне и впредь туда будут попадать описания игр. которые по тем или иным техиическим причинам не смогли появиться в номере в полиом объеме. Сегодия это Tomb Raider 3, Warhammer: Chaos Gate и Resident Evil 2, в самое ближайшее время к иим присоединятся Final Fantasy 7 и Klingon Honor Guard. Нет, мы поиммаем, «Фантазия...» – вещь бесподобиая, но материал получился иастолько большим, что грозил «задвинуть» всех, включая и «Героев», а посвящать целый выпуск одной только FF7 как-то не хотелось.

Еще одно новшество - в последние месяцы героям «Вавилоиа-5» явно стало скучно, и теперь сии пребывают в веселой компании специальных агентов Малдера и Скалли. Долго ли они вместе пробудут - решать вам.

Да, как-то совсем иезаметно прошел любимый праздник всех журналистов, первое апреля. Так вот, для самых сообразительных наш конкурс: попробуйте найти (если, коиечио, сможете) среди иовостей сообщения, являющиеся лишь плодом иашей фаитазии. Разумеется, без призов здесь ие обойдется. Упачи!

ВНИМАНИЕ!

Изменился номер телефона и почтовый адрес нашей редакции.

При цитировании или ином испольных в настоящем издании, ссылка на Полное или частичное воспроизведение материалов настоящего издания разрешения редакции Редакция не отвечает за содержание рекламных объявлений

Все упомянутые в данном издании товарные знаки принадлежат их законным владельцам

Министерстве печати РФ. Свидетельство о регистраци Отпечатано в ОАО ПО «Пресса-1» Тираж 27.000. Заказ №771. © «Игромания», 1998-99

полное прохождение Heroes of Might and Magic III (CTp. 58)



СОДЕРЖАНИЕ



ждем игру

ABYLON 5:	HIDDEN & DANGEROUS	17
PACE COMBAT SIMULATOR12	PRINCE OF PERSIA 3D	18
ALDUR'S GATE:	QUAKE 3: ARENA	20
ALES OF THE SWORD COAST13	SILENT HUNTER II	21
ARK REIGN II14	SYSTEM SHOCK 2	22
LASH POINT15	TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS	23
LIGHT UNLIMITED III16	WEREWOLE: THE APOCALYPSE	25



ИГРАЕМ

1111	
РОЗОВАЯ ПАНТЕРА: ФОКУС-ПОКУС26	HE ТОРМОЗИ (EXCESSIVE SPEED)94
В ПОИСКАХ УТРАЧЕННЫХ СЛОВ32	* RESIDENT EVIL 296
BEAVIS & BUTT-HEAD DO U34	F-16: AGGRESSOR102
THE BLOBJOB38	* TOMB RAIDER III:
EUROPEAN AIR WAR42	THE ADVENTURES OF LARA CROFT 105
FIGHTER SQUADRON:	ROLLERCOASTER TYCOON106
SCREAMIN DEMONS46	SYMBIOCOM110
NASCAR REVOLUTION50	SIMCITY 3000114
SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP54	* WARHAMMER 40K: CHAOS GATE118
HEROES OF MIGHT AND MAGIC III58	WORMS: ARMAGEDDON122



ЛОМАЕМ

коды для РС

НЕ ТОРМОЗИ (EXCESSIVE SPEED) BALDUR'S GATE **ENEMY INFESTATION** LORDS OF REALM ROLLCAGE

КОДЫ ДЛЯ PLAYSTATION

A RUG'S LIFE **AKUJI THE HEARTLESS** ANARCHY IN THE NIPPON 2 ARMY MEN 3D DEAD IN THE WATER **EDGE OF SKYHIGH**

SIMCITY 3000 SPEED BUSTERS VANGERS WAGES OF WAR

ERETZVAJU EVE THE LOST ONE EXPLOSIVE RACING INITIAL D LANGRISSER 4 & 5 MARVEL VS. STREET FIGHTER



ВООРУЖАЕМСЯ

Ž.		
	ТРЕТЬИМ - БУДЕШЬ!!!	136
	НОВОСТИ	
	ЛУЧШЕЕ В ИНТЕРНЕТ	140

СОДЕРЖАНИЕ

ФАН-КЛУБ

ВАВИЛОН-5

ЧЕТВЁРТЫЙ СЕЗОН - «НЕ С	ОТСТУПАТЬ, НЕ СДАВАТЬСЯ»14
ВСТУПЛЕНИЕ К ЧЕТВЕРТОВ	иу сезону
POLITAN «SCKATINEVA»	144
MINDA COVERAL	
СТРАЖИНСКИИ	

X-FILES

СЕКРЕТНЫЕ МАТЕРИАЛЫ: ИСТОРИЯ ЛЮБВИ	
YENOREK C CHEADETON	152
ЧЕЛОВЕК С СИГАРЕТОЙ	153

PA3HOE

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Stule Minn Cont	
Style Micro System2-я стр. обл.	Букастр. 57
Vosem remember 7	7CID. 3/
при при потублительного потублитель потублительного потублительного потублител	Вавилон-5стр. 143
ILM NetCTp. 41	Игромания3-я стр. обл.
тистр. 45	Zenon N.S.P4-я стр. обл.

НА НАШЕМ ДИСКЕ!

ДЕМОВЕРСИИ:

Aliens vs. Predator: Alien Demo,
Jeff Gordon XS Racing, Lander, LiveWirel,
Machines, MechWarfror 3, Rallroad Tycon II,
Rival Realms, Road Wars, Slave Zero,
Sports Car GT, Tanktics,
Battlezone: The Red Odyssey,
Tomb Raider III, Uprising 2: Lead and Destroy,
Warzone 2100, WCW Nitro, Wild Metal Country,
Worms: Armageddon,

а также:

X Games Pro Boarder,

ПАТЧИ И ОБНОВЛЕНИЯ ПОЛЕЗНЫЕ ПРОГРАММЫ ТЕМЫ ДЛЯ WINDOWS И СТАТЬИ

Статьи, выделенные в содержании красным цветом, в полном объеме представлены только на нашем диске.



на нашем диске

ДЕМОВЕРСИИ

Aliens vs. Predator: Alien Demo

Разработчик FOX Interactive Издатель Electronic Arts Жанр 3D-action Требования P-200, 32 Мб, рек. D3D-уск.



ма миогообещающей стрелялик от первого лица. На этот раз FOX Inтервого лица. На этот раз FOX Interactive предоставляет всем игроманам возможность почувство авть себя в шкуре Чукого и показать людям и Кищникам, у конолюсти кретне да ноги быстрее. Используйте все возможность внеевенной жизни: перемещайтесь внеевенной жизни: перемещайтесь и потрубам, преичесь в тем, и инемесное бросайтесь, на врага, и победа буилет за вами!

Jeff Gordon XS Racing

Разработчик Real Sports Издатель ASC Games Жанр автосимулятор Требования P-166, 16 M6, SVGA



Игра в весьма популярном в посерневных жанре так называемых «аркадных автосимуляторов серьезных соревнований». Довольно простая графика вполне компенсируется захватывающим игровым процессом — добро пожаловать в мир безумных прыхков и высоких скоростей Чель все это напоминает, к слову, Моtorhoad

Lander

 Разработчик
 Psygnosis

 Издатель
 Psygnosis

 Жанр
 3D-action

 Требования
 P-166, 32 M6, обяз. D3D-уск.



Lander продолжает традицию бесмертного Тегтіпіа Velocity и ввляегся прекрасным способом для фанатов кооротать время в ожиданий Descent 3. Сожет предельнопрост, концепция еще проце: вы и ваш кораблю над поверхностью планеты, одич на один с толлой вартов. Только не забывайте: ни на секунду нельзя прекращать движение!

LiveWire!

Pазработчик The Code Monkeys
Издатель SCi
Жанр аркада/голово-

ломка Требования Р-166, 16 Мб, рек. D3D-уск.



Весьма забавная логическая архада с Очень приятной графикой и интуитивным управлением. Здорово подходит в качестве рассполющего и успокачавающего средства после тяжелого трудового дня. Впрочем, особо зацитрываться» не стоит – так можно и до утра просидеть.

Machines Разработчик Charybdis Издатель Acclaim

Жанр стратегия в реальном времени
Требования Р-200, 32 Мб, обяз. D3D-уск.



Постепенно «мутирующий» в сторону полной трехмерности жанр стратегий в реальном времени подбрасывает нам еще одно своего предгавителя – Масіпіє. Игра, кстати, может быть интересна и фанатам 3D-асіtiоп, сосбенно благодаря возможности личного участив в голяченного.

MechWarrior 3

Разработчик Zipper Interactive Издатель MicroProse Жанр тебования Р-166, 32 Мб, рек. D3D-уск.



Долгожданная демоверсия не менее долгожданной игры, продолжения великого Мес/Narrior 2. Нескотаря на столько эпитетов, к третьему Мес/н у всех оставалосьочень миюто вопросов и соот демоверсией. Коненчо, Instantie, и поставать и примерати и посказать, уже сейчас. Жаль, правда, и то нелья с ужаться в обрадет и учто нелья у дожаться на столько и кланов. Но все равно победа будет за нами!

Railroad Tycoon II Разработчик Рор Top Software Издатель Gathering of

издатель Gathering or Developers
Жанр зкономическая стратегия
Требования Р-133, 16 Мб, SVGA

Лучшая экономическая стратегия прошлого года по версии нашего журнала наконец-то обзавелась подобающей демоверсией. И если

TEMЫ ДЛЯ WINDOWS

Мы вновь представ-

ляем набор тем для изме-

нения внешнего вида

Windows. Зачем они нуж-

ны? Ну, во-первых, скучно

все время жить в окруже-

нии зеленой поверхности

рабочего стола и стан-

дартных звуков. А во-вто-

рых, как приятно по утрам

услышать голос персона-

жа любимой игры или

фильма и увидеть на эк-

ране монитора знакомый

логотип! Надоела картин-

ка? Запустите Microsoft

Plus! для Windows 95 или

просто Windows 98, и

хоть каждый лень меняй-

Итак, в этом номере вы

Commandos: Behind the

Enemy Lines, Descent 2,

Dungeon Keeper, Full

Throttle, Grim Fandango,

Half-Life, Heroes of Might

Babylon 5, Birthright,

те внешность «окошек»...

найдете





вас не смущает тяжкий труд железнодорожного магната, то - вперед, осваивать бескрайние просторы Северной Америки и Африки, доступные в этой версии.

Rival Realms Разработчик Digital Integration

Издатель Titus Жанр стратегия в реаль-

ном времени Требования P-133, 16 M6, SVGA



На этот раз уже добротная стратегия без всяких 3D-выкрутасов собираешь пищу, лес и золото, обучаешь армию и воюешь воюешь, воюешь... Средняя графика. конечно, немного раздражает, но разве в ней дело? Многие очень жалуются на то, что «плоские» стратегии вообще перестали выходить. Rival Realms же явно доказывает обратное

Road Wars

Разработчик Phenom Издатель Жанр

Productions Intense Entertainment автомобильная аркада



Игра, максимально приближающаяся к первоначальной идее Deathtrack. Настолько близко, что возникает ощущение стойкого же-

лания разработчиков повторить концепцию первоначальной игры «один в один» - был восстановлен не только общий смысл соревнований, но и персонажи, и сюжет! Неизвестно, правда, сможет ли игра стать вторым Deathtrack'ом, но море стрельбы и веселья нам точно обеспечено

Slave Zero Разработчик Accolade

Издатель Electronic Arts Жанр 3D-action Требования PII-266 32 M6 обяз. D3D-уск.



Еще один весьма многообещающий 3D-action, впрочем, больше напоминающий MechWarrior. Heмного разочаровывают системные требования, зато как приятно, находясь в огромном роботе, крушить город, попутно бросаясь подвернувшимися автомобилями и пешеходами! Особенно, если все противники уже давно мертвы.

Sports Car GT

Издатель Жанр

Разработчик Westwood Studios Electronic Arts автосимулятор **Требования** Р-166, 32 M6. рек. D3D-уск.



Похоже, что Electronic Arts решила стать доминирующей компанией по производству автосимуляторов. Чего еще не хватало в коллекции этого издателя, кроме гонок класса «Формула-1»?

Правильно, официального чемпионата GT. Его демоверсия перед вами. Кстати, и Formula 1 уже не за горами - Electronic Arts подписала лицензионное соглашение о создании симулятора этих самых популярных в мире автосоревнова-

Tanktics

Разработчик DMA Design Издатель Gremlin Жанр стратегия в реаль-

ном времени Требования P-133, 16 M6, SVGA



Еще один взгляд на развитие жан ра RTS, только на этот раз намного более веселый и ироничный. Основная залача элесь - не война как таковая, а сам процесс созлания всевозможных танковых монстров. и уж только потом уничтожение неприятеля. Главное, чтобы вы сами не испугались того, что сотворили, а также, чтобы ваш «убийца» вообще смог передви-

Battlezone: The Red Odyssev

Разработчик Team Evolve Издатель Team Evolve Жанр RTS/3D-action Требования Р-166, 16 Мб. рек. D3D-уск.



Борьба за биометалл продолжает ся! И не только во второй части Battlezone, но и в готовящемся наборе дополнительных миссий The Red Odyssey, демоверсия которого и находится на нашем компактлиске.

Ганимед останется нашим!

Tomb Raider III Разработчик Core Design

Издатель **Eidos Interactive** Жанр 3D-action **Требования Р-133, 16 Мб.**

Очередная демоверсия очередных приключений Лары. На этот раз ее занесло на острова Тихого океана Что, впрочем, не помешало ей потом оказаться ни где-нибудь, а на

рек. D3D-уск.



Северном полюсе. Свое странное повеление героиня Tomb Raider III так и не объяснила

Uprising 2: Lead and Destrov

Разработчик 3DO Издатель 300 RTS/3D-action Требования Р-166, 32 Мб.



А вот и новая демоверсия второй части отца-основателя призрачного жанра «трехмерной стратегии в реальном времени с элементами стрелялки от первого лица». Впрочем, теперь у него появилось много весьма достойных конкурентов. с которыми Uprising 2 вряд ли уже может так просто справиться.

Warzone 2100

Разработчик Pumpkin Studios Издатель Жанр

Eidos Interactive стратегия в реальном времени P-166, 16 M6, Требования рек. D3D-уск.



Еще одна трехмерная RTS, но на этот раз намного ближе к классическим представителям жанра - с постройкой и обороной базы, менеджментом ресурсов и обязательными научными исследованиями. К тому же игра основана на одной из самых популярных (после Warhammer) настольных стратегических игр с одноименным на-MONINGE

WCW Nitro

Разработчик Inland Издатель THO файтинг Жанп Требования P-166, 16 M6. рек. D3D-уск.



Наконец-то в этом году и до РС добрался хоть один нормальный файтинг! Конечно. World Championship Wrestling - это не WWF с ее знаменитыми героями, но и в WCW пара отменных бойцов най-

Wild Metal Country Разработчик DMA Design Издатель Gremlin

Waun 3D-action Требования P-166, 16 M6, рек. 3Dfx



Дикая смесь стратегии, автосимулятора и стрелялки с видом от третьего лицая.

Те, кого подобный коктейль не смущает, наверняка останутся довольны не только качественной графикой, но и захватывающим игровым процессом - пострелять вволю, управляя транспортным средством, удается нечасто,

Worms: Armageddon Разработчик Теат 17 Издатель MicroProse Жанр arcade + strategy Требования Р-133, 32 Мб.

SVGA «Червяки» возвращаются и обещают всем устроить небольшой «Армагеддон».

Всем фанатам Castles, Scorched Earth и оригинальных Worms настоятельно рекомендуется. Впрочем, и просто любители логичес



нодушными.

X Games Pro Boarder Разработчик Radical

Entertainment Издатель Electronic Arts спортивный симу-Жанр лятор

Требования Р-166, 16 Мб. рек. D3D-уск.



Зима прошла, и всем любителям экстремальных видов спорта пришлось на время зачехлить любимые горные лыжи и сноуборл. Если же вы жалеете о том, что на улице больше нет снега, то не стоит отчаиваться - перед вами весьма достойная альтернатива. Правда, компьютерная, Зато и сломать себе ничего, кроме клавиатуры, нельзя. Внимание! Если у вас возникли проблемы с запуском игры, после установки измените название директории Movies в основном каталоге на любое другое!

Для тех, кому лень проходить игру самому, и для тех, кто не имеет возможности это спелать. Теперь DLH содержит в своей базе данных огромное количество кодов и секретов 2017 игр для РС, 351 игры для PlayStation, 10 для Nintendo 64 и 80 игр для SuperNintendo!



DEMO-C

ПАТЧИ

Герои Меча и Магии III Обновление до версии 1.03. Исправляет ошибки, связанные с менеджментом ре-

Внимание! Патч предназначен только для легальной русской версии игры «Герои Меча и Магии 3» компании «Бука» и не совместим с английской, а тем более, с пиратской версиями!

Army Men Обновление до версии 1.2. Исправлены

проблемы совместимости с видеокартами на базе чипсета Permedia 2, включена возможность полного отключения джойстика при ошибках с управлением, добавлена поддержка многокнопочных геймпадов

Axis & Ailies

Обновление до версии 1.32. Исправлены проблемы, связанные с прохожлением кампании.

King's Ouest-Mask of Eternity

Обновление до версии 1.0.0.3. Исправляет проблемы, связанные с тенями и неправильными текстурами при использовании

Direct3D-видеокарт Motorhead

Обновление до версии 3.0. Добавлены новые автомобили, записи соревнований и

исправлены незначительные ошибки Myth II: Soulblighter

Обновление до версии 1.2.1. Исправлены ошибки, связанные с нестабильной работой игры на некоторых 3D-видеокартах, добавлена возможность использования новых периферийных устройств. Также внесен ряд изменений, связанных с игро-

вым процессом и балансом Pro Pilot 99 Обновление до версии 1.03. Внесён ряд из-

менений, связанных с алгоритмом графики и звука, добавлена поддержка дополнительных функций большинства новых джойстиков, внесены исправления, касающиеся погодных эффектов и физической

Sid Meier's Aipha Centauri Финальная версия патча 3.0. Содержит все

изменения, вошедшие в предыдущее обновление, включая возможность игры на одном компьютере по очереди и при помощи e-mail, а также поддержку трехмерного звука ЕАХ

StarSlege: Tribes Обновление до версии 1.3. Включает в себя

бета · OpenGL для поддержки видеокарт на основе чипсетов i740 и Riva TNT, увеличение скорости работы при игре через Интернет, а также ряд дополнительных возможностей многопользовательского ре-

жима

StarCraft

Amp.

Обновление до версии 1.05. Патч совместим с полной версией игры и с дополнением Brood Wars. Внесен ряд изменений, связанных со стоимостью отдельных сооружений и скоростью их постройки. Решены проблемы совместимости некоторых старых сохраненных игр, исправлены специфические проблемы Brood Wars

The Settlers III

Обновление до версии 1.32. Улучшен алгоритм искусственного интеллекта и добавлены возможности автосохранения при прохождении кампаний и во время многопользовательской игры.

Uprising 2

Финальная версия патча, добавляющая поддержку трехмерного звука стандарта

Внимание! Используйте только ту версию, которая точно соответствует типу вашего процессора и видеокарты!

Vegas Games 2000 Обновление до версии 1.4. Исправлено большинство ошибок, в частности, игра перестала требовать предустановку ряда библиотек

WWII Fighters

Обновление до версии 1.08. Добавлена поддержка джойстиков с технологией Force Feedback, расширены функции редактора миссий и кампаний, включены установки чувствительности для аналоговых устройств, появились новые опции, связанные реализмом с игры.

ПОЛЕЗНЫЕ ПРОГРАММЫ

Acid WAV

Утилита для редактирования звуковых файлов, записанных в формате WAV. С её помощью можно не только проводить обычные изменения вроде склейки, растягивания и реверса, но и добавлять различ-

Audiograbber

Великолепная программа для переписывания музыки с компакт-дисков на компью-Ten

Самое интересное, что для нормальной работы наличие звуковой карты не требуется. так как весь звук считывается цифровым способом. При этом существует масса полезных возможностей вроде нормализации звучания, удаления пауз в начале и в конце записи, автоматического кодирования в формат МРЗ.

BCWipe

Удобная утилита для тех, кому необходима секретность как хранящихся на компьютере данных, так и хранившихся ранее. С ее помощью вы сможете удалять любые файлы, не заботясь о том, что кто-то их сможет восстановить и просмотреть. Для этого BCWipe поддерживает более пяти режимов стирания, начиная от самого простого и быстрого и заканчивая полным уничтожением информации, принятым в качестве стандарта в США

CD Player Maximus

Очень удобный проигрыватель звуковых CD для Windows 95/98. В неактивном состоянии он уменьшается до маленькой пиктограммы в «system tray». А при установке в CD-ROM привод компакт-диска автоматически разворачивается. Благодаря некоторым очень полезным функциям и удобству обращения позволяет полностью отказаться от стандартного Windows-Проигрывателя

Отличный проигрыватель звуковых файлов формата МРЗ, по своим возможностям превосходящий даже знаменитый Win-

Помимо стандартного набора в нем есть и простенький эквалайзер, и регулятор темпа, и управление балансом каналов. А уж по качеству и стильности дизайна вряд ли с ним вообще что-либо можно сравнить. Во всяком случае, среди бесплатных программ

Эта простенькая утилита предназначена

для работы с 3D-эффектами. Она обладает немалым количеством возможностей. имеющихся в профессиональных пакетах для работы с трехмерной графикой. Среди них есть возможности работы с источниками света, поверхностными текстурами, перемещениями камеры и много другое! С помощью этой программы каждый, имеюший хоть немного воображения, сможет создавать свои трехмерные надписи или даже простенькие картинки.

Virtuosa Gold

Очень удобная программа для Dy'es «районного масштаба». С её помощью можно играть любую музыку, будь то CD или звуковые файлы, довольно быстро переключаясь с одного типа носителя на другой. Также с помощью зтой утилиты можно обрабатывать любую цифровую музыку. Например, переписывать звуковые дорожки с CD на жесткий писк

Winamp на данный момент является наиболее популярным проигрывателем звуковых файлов. И во многом такая популярность объясняется тем, что с его помощью можно прослушивать практически все звуковые файлы: и МРЗ, и МІД, и МОД, и WAV, и еще два десятка других форматов. Среди его возможностей стоит отметить эквалайзер, анализатор спектра и возможность проигрывания композиций по списку, а также огромнейшию библиотеку «скинов» и plug-in'os, позволяющих менять внешний вид программы хоть каждый день. Кстати, в одном из ближайших номеров мы собираемся поместить наиболее популярные из «скинов» и plug-in'os на нашем демонстрационном диске

WinTune 98

Довольно удобная утилита для измерения производительности компьютера. С её помощью можно не только получить сведения о скорости работы процессора, оперативной памяти, видеосистемы и дисков, но и узнать, как можно увеличить производительность системы как в общем, так и по отдельным параметрам.

Yhhelmar

Это достаточно мощная утилита для просмотра и редактирования файлов. Поддерживает она практически все мыслимые и немыслимые форматы и довольно хорошо с ними работает. С ее помощью можно проводить такие операции, как затенение «скручивание», коррекцию цветовой гаммы и т. п. Во время просмотра существует возможность включить режим слайд-шоу. Конечно, эта бесплатная утилита не предоставляет профессиональные графические пакеты, но для «домашнего» редактирования изображений ее более чем достаточно.

Очень приятный проигрыватель музыкальных файлов многих популярных форматов, включая WAV, MID, MOD, S3M, MX и даже СD. По функциональным возможностям эта утилита не очень богата, но того. что имеется, вполне достаточно для нормальной работы. А функции там такие: прослушивание файлов и дисков по списку, микширование и задание временных участков. Также хотелось бы отметить возможность изменения внешнего вида окна программы, что очень приятно для люби телей «стильности»

НОВОСТИ

ГИГАНТЫ ГОТОВЯТСЯ К БИТВЕ

Как и сжидалось, с первого объявления спецификация телевизисьной приставки следующего помения PlayStation 2 (или 2000) корпорация Sony начала реако форкуровать событи в течение прошло сеща с сеща с периодичностью два раза в неделю всплывали и все новые и новые подробность о потенциально чубибщег Sega Dreamcast, Итак, вкратице изложуто, что нам стало известно о готоявшемост проекте.

Во-первых, в качестве способа хранения информации консоль от 5олу будет использовать DVD. Более того, это избавляет ее обладателей от необходимости иметь дома отдельный DVD-проигрыватель – с помощью PSX 2 можно спокойно просматривать видеофильмы и прослушивать музыку в этом формате.

Во-вторых, по заверениям Sony, новый 128-битный процессор ровно в 50 (1) раз превосходит по скорости обработки трехмерных сцен тот, который используется Dreamcast, а математическое ядро в несколько раз мощнее Pentium III. Конечно, не особо верится, но все же.

Далее, вся система, включая блюки обработки графики и звука, будет интегрирована на все том же одном единственном чиле микропроцессора, что, безусповно, существенно понижает его стоимость. Как бы то ни было, Ѕолу обещает нам обсчет в реальном времени трежмерной графики качества моето любимого Тоу Story or Walt Disney Studios, не далее как в 1996 году потрясшего на ссамим фактом своего существования в качестве первого полностью «компьютерного» мультфульма.

В-трених, новая приставка будет обратно совмесимой. О есть НауХабілот 2 будет позволять промівать и гарые игры для классической РУХ. Более того, поговаривают и о прямой совместимости — воможности создавать игры, которые будут нормально рабогать на оригинальной приставке и одновреми и использовать все возможности новой. Впрочем, насчет последнего тоже сосбой уверенности иет.

В-четвертых, сосбое внимание уделяется архитегутуре входа-входа. Пока никажих подробностей о том, какие устройства будут включены в комплект поставки, нет, зало уже сейчас ясь, от оз за сному будет взят сверхбыстрый вариант USB, универсальной шины, что позволит подключать одновременно счень много весьма нестандартных для телевизионных приставок устройств вроде клавиатур, мешек, принтеров, цифровых камер и модемов. Разумеется, что все классчеекие джобитии и геймарар не будут забыты. Кстаги, вполне возможно, что будет реализована и технология Богсе Feedback – благо у болу уже есть достаточный опыт в разработие псевдообратной связи в своей серки игоровых маничуляторов Dual Shock .

В-патых, очередное нововведение связано с включением в код имкропроцессора нескольких весьма «странных» компонентов, созданных корпорацием «патнатом стеме. Эти технологии, получившем название Патраде и Оитритс, основаны на объектно-ориентом образованию апторитме вскусственного интеллекта и предназначены для обработки информации о физике окружающего мира, т. е. для создания так называемосто ефизического двикса». По заверениям Ѕотку, они не только облегчают работу создателей игр и синмают разгрузку с процессора, одновременно добиваясь честной физики объектов, но и поволяют создавать таккие не доступные ро сей поры зфекты, как натурально выглядящую толпу зрителей на стадионе, правильные дырки от пуль во время стрельбы или возможность разрушить любой предмет.

В-шестых, по заявлениям представителей компании, новые возможности навсегда изменят и само представление об играх, поскольку технология уже не будет достаточным прелятствием для осуществления любых задумок дизайнеров.

И, наконец, Sony начинает активно инвестировать деньти в предприятия по производству полупроводников и микропроцессоров, что только подтверждает желание окончательно захватить рынок развлекатель-

Что ж., давайте разбираться. То, о чем заявляет Sony, выглядит потрясающе. Но обратим выимание и на ту информацию, которую Sony не очень афицируст. РSX должна появится в марте 2000 г. в Японии и в и конце этото же года в Европе и США. Но самое интересное, что стоить она будет около 640 доллядов — явно завъщенная цена для «просто приставки». Впрочем, обо всем по порядку.

Итак, чуть ли не главный козырь Sony - DVD. Безусловно, за этим форматом будущее, и отрицает это только, пожалуй, Nintendo. С другой стороны, какие преимущества дают DVD-диски, кроме возросшего объема записи? В принципе, никаких. Более того, максимальная плотность в 4,7 гигабайта достигается только при двухсторонней записи. Разумеется, что PSX 2 будет снабжена стандартным проигрывателем, иначе выйдет слишком дорого. Т. е. для того, чтобы продолжить работу, придется открывать крышку и переворачивать диск, что, в принципе, аналогично ситуации, если бы у вас было два DVD объемом 2,3 Гб. Таким образом, размер непрерывной записи уменьшается в два раза. Но все обычно забывают, что и Sega Dreamcast использует нестандартные диски, плотность которых увеличена также в два раза и составляет 1,4 Гб. В итоге получается, что полезный объем весьма дорогого проигрывателя DVD всего лишь на 60 % больше, чем v Dreamcast! И стоит ли овчинка выделки? Хотя. повторюсь, будущее все-таки за DVD. Тем более, что и Sega все-таки заявила о выпуске отдельного проигрывателя для своей приставки.

Микропроцессор и все-все-все. Конечно, реально в цифры, представленные Sony, никто не верит - если бы это было правдой, чудо-машина превосходила бы по мощности последние модели рабочих станций Silicon Graphics. Да и стоил бы такой процессор просто огромные деньги. С другой стороны, интеграция всех схем в одной - сильный и весьма смелый для Sony и Toshiba шаг, особенно, если вспомнить любовь последней к многопроцессорным системам, например, к напичканной ими до отказа Sega Saturn. Объяснение здесь простое - во-первых, так дешевле, во-вторых, всей начинкой занимается Toshiba, а не раскиданные по земному шару подразделения Sega, да и история с Saturn показала, что некоторые возможности подобных систем просто игнорируются создателями игр (так случилось, во всяком случае, с великолепной задумкой Sega, так называемым «атмосферным чипом», отвечавшем за прорисовку заднего плана и использованном всего лишь в нескольких самых хитовых играх для этой уже забытой после выхода Dreamcast платформы). В любом случае, похоже, что именно этот процессор и является самой дорогостоящей частью новой платформы, так что будем надеяться, что он хотя бы наполовину оправдает наши ожидания. Впро-



HOBOC'

чем, здесь до появления опытного образца с его последующей демонстрацией ничего определенного сказать нельзя.

Обратная совместичность. Тоже весьма смевый и поясный шат Раумеется, возможность полной прямой совместимности инкито в голову и не берет – тар зам не компьютра. А вот за кожущимся благом — возможностью запускать на новой приставке старые ихры — может тактье опасность. Нечьюго раументики – сейчас в мире около 50 милликово обледателей оритивальной Раубатол. Не стоит и думай», то токт бы одна десятая их часть купит в течение первого года номот поистажу.

Теперь представьте себя на месте главы небольшой, но преуспевающей компании по произволству игр. И вот перед вами стоит вопрос: делать ваш новый блокбастер в расчете на новую и предельно мощную PSX 2 и, как следствие, ограничить себя в рамках 1-2 миллионов владельцев этой приставки или полагаться одновременно и на проверенную 50-миллионную армию обладателей Sony PlayStation плюс несчастных сторонников PSX 2 («куда они денутся, все равно покупать нечего...»)? Ответ, я думаю, однозначен. Теперь представьте себя в роли рядового игромана, обладателя оригинальной приставки. Вот PSX 2 уже давно поступила в продажу, а новых игр кот наплакал. Более того, для вашей старой платформы продолжают и продолжают выходить все новые и новые хиты. Вопрос: будете ли вы выкидывать 400 долларов? Таким образом, Sony попадает в весьма забавную ситуацию - заставить разработчиков создавать игры под новый формат и таким образом стимулировать продажи PlayStation 2 в подобных условиях абсолютно нереально. Обычно, когда появляется новая приставка. компания-производитель привлекает пользователей к своему детищу с помощью весьма действенной политики прекращения поддержки старой консоли - в итоге владелец телеразвлечения предыдущего поколения оказывался в абсолютной изоляции, не имея в своей библиотеке ни одной новой игры, и, волей-неволей, приобретал новую модель. Ѕопу же, если она все-таки осуществит все свои обещания, окажется без этих рычагов давления, и тогда первый год продаж PSX 2 можно будет считать провальным - мало кто станет тратить приличную сумму лишь ради пары игр с потрясающей графикой. Dreamcast, замечу, подобная проблема не грозит - портирование продуктов с РС предельно просто, особенно благодаря Windows CE.

Архитектура ввода-вывода, возможность подключения модема и выхода в Интернет – то хорошо. Но напомню, что у Dreamcast все это уже есть. Причем за модем не придется платть отдельных оденет – он, в отличие от PlayStation 2, в приставке от Sega встроенный. Текнологии Катираре и Outburst – оильных ход На моей памяти, никто пока еще никто в устройствах для домашнего применения не яключал в RAM процессора ичето подобного. Впоремы, вполне возможно, что ичкто ничего подобного тромко и не афициировал. Поживем – учирим.

Новые возможности и навсегда измененное представление об играх. Это красию на словах, а вот на деле возникают серъезные проблемы. Нет, дело не в нереальности заявленных характеристик, скорее, наоборот. На прошедшей после презентации конференции президент заменитой Харита все стаки приокранас, что если Sony деиствительно сдержит все обещания, от векто устанувательно сдержит все обещания, от выздется всего лишь лять колиланий, которые смогут использовать все преимущество PlayStation 2». Причина предельна проста – при такой мощности возникают проблемы с финансированием самого процесса создания, ведь и для него аппаратура должна быть соответствующей. Да и разработчики пока не до конца понимают, как можно использовать все это богатство отковывающих дв зоможностью за отковы возникуя возможностью за отковыми в за

Инвестирование денег в «железную» отрасль. Вот здесь все понятно, и следствия только два — если дебот РSX 2 удастся, то Sony в результате может спокойно спихнуть и Sega, и Nintendo. Если нет, то для корпорации наступят тяжелые времена — быстро продать эти поедпонятия вовл ли и класт.

Подведем небольшой итог. Итак, в руках у Sony Технология, которая, возможно, комеет легко затормоэть стремительное шествеше Dreamcast. С другой стороны, сроки выхода новой приставки выгладят всетаки неревлью, да и цена Спишком высока. В итоге, даже если PlayStation 2 появится согласно плану, к тому времени Sega уже услеет продать около 3 миллионов акземлляров своей приставки, а это уже весьма сереваная заявка на общим угонех со стороны Sega. Помимо того, что Dreamcast к тому времени будет уже спотора огда продаваться в Японии, так еще и PlayStation появится в США и Европе ровно на год поэже. Ситуацию очень хорошо прокомментировала прессслужба Sega, цитатой из официального обращения которой я ба и хотел законнуть этот материль.

«На бумаге приставка от Sony выглялит потрясающе, но главное здесь то, что она все еще на бумаге. Dreamcast уже здесь и сейчас. Создание консоли с такими характеристиками... и поддержка ее целым ря-ДОМ ХИТОВЫХ ИГО ВСЕГО ЛИШЬ ЗА ГОЛ ЛО ПОСТУПЛЕНИЯ ВЕ в продажу - задача не из легких. Пока Sony создает новое «железо», Dreamcast уже займет свое место, обладая, к тому же, впечатляющей библиотекой отличных игр... Sony заявляет, что ее новая консоль будет стоить более 400 долларов. Мы не уверены, что покупатели готовы платить такую сумму за всего лишь телевизионную приставку... Мы понимаем, что успех в этой индустрии не зависит от «железа», он основан на играх. Это всего лишь наше ощущение, что количество полигонов и мягкость картинки может быть определя-MNIIIO

Когда Dreamcast nosвита в Северной Америка и Европе, у нас в запасе уже будет споло 30 только итовых игр от известнейших компаний. Мы понимаем, что взяюмсиюти представлены 6,3 миллизовам долларов игровой индустрии, которая выросла по сравнению с прошлым годом на 22 троцента. Но чшей цельо всегда был и всегда будет тот, кто играет в видеомграж.

EIDOS СИЛЬНО «ШТОРМИТ»...

Иначе чем можно объяснить последние действия этого крупнейшего европейского издалета? Похоже, скрывать то, что с проектом дочерней компании 10 Norm, стреяликой от первого лица Dalikatana, явно не все в порядке, уже бессмысленно. Наикудише предположения лиць подтвердило сообщение о том, что Егі dos направива в офис команды Ромеро Джона Каванага (John Kavanagh), выпускающего директорь. Цено от инстисуция — проверка информации, касающейся проекта, и, что самое интересное, финансовой отчетности IOM Storm. И это после того, как компанию уже посегии целькі ряд ввторитетных комиссий Eidos Видпо-счира той огромной суммы, в доженной в







Daikatana, начала всерьез волновать представительство издательской компании. В любом случае, Ромеро и соратникам придется пережить трехнедельное пребывание у себя Джона Каванага, ведь за такой срок предполагается подготовить предварительные выводы по остоятельности проекта и, похоже, всего ION storm целиком.

Между тем, выход чисто многопользовательской демовером допожданной стрелялки лишь подтвердил информацию, опубликованную в скандальной статье и Dallas Observer - блок портоямы, отвечаю ими за искусственный интеллект, еще вообще но тов. Косвенно это доказывается и тем, что выход самой игры вновы перенесен, телерь уже на июнь донем, большинство уже склоняется к мысли, что Dalkatana появится никак не рамые сентября.

ИГРУШКИ В ИГРУШКАХ, ИЛИ «STARCRAFT И МИР»

К тому, что производители развлекательной компьютерной произридкии чагос кибажоат покупателені различными дополнительными бонусами, вроде ковриков для мышек или всевозможных плакато в пубболок, мы уже привыким. Но, похоже, что Мід'мау Епtertainment ставет первой, кто будет пордавять котоки со совими продуктами вместе с разнообразными этоми (и не очень) итрушками. В самое бликайшие время подобному «насилию» подвергнется МісгоМаслінея Уз. а вслед за ней « Тампраре 2: Олічеста Понілея Уз. за спед за ней « Тампраре 2: Олічеста Понілея Уз. за спед за ней « Тампраре 2: Олічеста Понілея Уз. за спед за ней « Тампраре 2: Олічеста Понілея Уз. за спед за ней « Тампраре 2: Олічеста Понілея Уз. за спед за ней « Тампраре 2: Олічеста Попья у полько не идут издатели, чтобы повысить привлежетвньюсть своих продуктом

Особенно, когда есть игры, которым такие ухищрения абсолютно не нужны. Наоборот, эксплуатация первоначальной идеи будет еще долго кормить их создателей. Так, издательский дом Amazing Stories объявил, что в конце марта на страницах его журнала Amazing Stories Magazine появятся первые главы из романа, посвященного лучшей RTS прошлого года Starcraft, Авторами потенциального бестселлера являются два ведущих дизайнера игры. Крис Метсен (Chris Metzen) и Сэм Мур (Sam Moore), а оформлением занимается художественный директор Blizzard Сэмвайз Дидаер (Samwise Didier). Полностью же роман, посвященный первому контакту Терранов, Протоссов и Зергов, должен появится не раньше конца апреля - начала мая. Надеюсь, к лету он доберется и до нас

В ОЧЕРЕДЬ!

Создатели Jedi Клідіт, ныне вольные служащие команды Іпfіліте Масһіпе, лиценировали для своей новой трежмерной стрелялки движок от Unreal Сей факт не привлек бы моего внимания, если бы не интересная дегаль — это уже 18-ая игра, которая использует технологию «Нереального»!

id Software, между тем, не дремлет. Не смотря на то, что глобальных изменений в движок готовящегося Quake III: Агела вноситься не будет, уже нашелся желающий его использовать. Им стала несравненная Valve, подразделение Sierra. Догадайтесь, для какой игры им он потребовался? Разумеется, для Half-Life ZI

РАЗВИТИЕ СПОСОБНОСТЕЙ

Компьютерные игры способствуют развитию математических способностей, особенно наряду с игрой на музыкальных инструментах. Впрочем, в этом я не сомневался никогда. А недавно влиятельное инфор-

мационнов атенттов «Вейтерс « сообщило о результатам испедований, проведеных Калибороний, университетом. В соответствии с полученными данными, школьники средних и старших классов на 30 % лучше усваивают программу по элгебре и геометрии, ести параллетьно учебному курсу они замимаются музыкой и играют в компьютерные игры. Причен, имеет собого значения, являются ли эти программы игры и музыка не только развивают лютческое мыштерине, но и способствует развитию навыков усциционии и сосредоточенности. Кстати, по данным того же знакотех павишьем и что учебноми в этом плане являются главищьем информационами в этом плане являются главищьем инструменты и квесты. Хм., забавная компания, в правад ли?

МРЗ ВНОВЬ В СУДЕ

На этот раз «зацепило» создателя самого популярного программного проигрывателя МРЗ-файлов Winamp, американской компании Nullsoft. И дело на этот раз не в повсеместном нелегальном распространении музыкальной продукции в этом открытом формате, а, скорее, в пиратстве со стороны Nullsoft. В окружной суд Лос-Анджелеса поступил иск о начале судебного процесса против создателей Winamp, Коротко, суть дела в следующем: PlayMedia Systems заявила. что Nullsoft в своем проигрывателе использовали основной код из собственного продукта PlayMedia Systems, AMP Audio MPEG Player, написанного директором компании Томиславом Юзелаком (Tomislav Uzelac). В принципе, доказать в таких случаях практически ничего нельзя, но данная история осложняется следующим - в свое время Nullsoft обращалась к Play-Media Systems с предложением лицензировать алгоритм АМР для использования в своих будущих продуктах, По утверждению Томислава Юзелака, Nullsoft, получив отказ, все-таки применил часть кода в последних версиях Winamp. Разумеется, руководство Nullsoft все отрицает и заверяет, что новый алгоритм был написан что называется «с нуля». Что ж. полождем и посмотрим, кто окажется прав в этой истории. ведь ставка предельно высока - 20 млн. долларов возмещения материального и морального ущерба.

БЕССМЫСЛЕННО

Спорить с тем, кто считает себя окончательной инстанцией. Особенно, когда подобные люди имеют огромное влияние в государстве. В середине марта французские законодатели под давлением так называемого «морального лобби», организации Familles de France, запретили распространение на территории республики ряда компьютерных игр. Мотивировка стандартна - влияние насилия на неокрепшую детскую психику. Забавно, что попавшие под опалу продукты полностью изымаются из обращения - продажа их во Франции отныне карается вплоть до уголовного наказания. Интересно, а никому не пришло в голову, что в эти игры интересны и более взрослым людям? Впрочем, неважно - вот полный список «опасных» пролуктов: Resident Evil II, Unreal, Sanitarium, Wild 9, Grand Theft Auto и Carmageddon II. Эх, похоже, что и Франция пошла по стопам Германии и Бразилии...

TRILOBYTE'A БОЛЬШЕ НЕТ

Печально, но факт – после ухода ведущего дизайнера компании Грема Девайна (Graeme Devine) прессслужба компании официально объявила о том, что

HOBOCT

Trilobyte окончательно уходит из бизнеса. Знаменитые авторы 7th Guest и 1fth Hour, ставших в свое время отределяющими для всего направления компьютерных приключенческий игр, так и не смогли пережить ны-ешний кумзис жанра квеста, не найдя себя на другом поприще.

Вряд ли теперь увидит свет и новый 3D-action Extreme Warfare – конечно, если за его доработку не возьмется какая-нибудь другая команда.

INTEL СМЕНИЛ MICROSOFT

Не прошло и недели после относительного разрешения дела Государственного комитета по торговле США против корпорации Microsoft, как под давлением этой влиятельной организации начался еще один процесс, на это раз против крупнейшего производителя компьютерного «железа», корпорации Intel. В принципе, суть обоих исков практически одинакова в обоих случаях компании обвиняются в деятельности, ведущей к монополизации. Но в деле Intel есть и еще один нюанс - факты о недобросовестной конкуренции. К иску, поданному еще в прошлом голу, добавилось заявление о попытках прямого и косвенного давления со стороны корпорации на крупнейших поставщиков готовых компьютеров. Среди прочих самыми заметными будут, пожалуй, компании Сотрад и Digital, которым, по утверждению стороны обвинения, неоднократно приходили угрозы от Intel прекратить техническую поддержку и поставку нового оборудования, если они не откажутся от приобретения патентов и лицензий на определенные виды продукции конку-DOUTOR

Что же касается второй части иска, то здесь, в основном, фитуриовала информация о закрытии Intel для свободного использования технологии Siot 1 и ее дальнейших модирикаций и о слициком реком симжении цен на процессоры класса Сеleron, что, по мнению Государственного комитета, привело с существенному ограничению рыночной доли третьих компаний вроде АМО и Сутіх.

Разумеется, что реакция со стороны Intel была незамедительной и достаточно эксткой. Как давими
представители компании, ситуация со времени подади иска существенно измениятьсь. Если на протяжения
десятилетий Intel удерживал в своих руках более 80 % в
вего рыжка версональных компьютеров, то за последний год корпорация потерла весьма существенный сектор дешевых домашних и офисьох систем,
отошедший к Афиапсей Місто Devices, создатело векома уданного АМD К 61. Па эхуньмым к кажутся доводы и
о том, что если два года назад но один из десяти крупнейших производителей готовых компьютеров не использовал процессоры АМD, то телерь это делают девять из веждимет гоугно.

Разумным они показались и Государственному комитегу по торговле, представители которого за день до начала слушаний объявили о заключении с Intel соглашения ко ненападении». Пока неизвестно, чем продиктовано это решение, но обе стороны уже заявили о приемлемости подобного исхода — всегда проще договориться по-хорошему, не правда ли?

CYMACIJECTBUE ONLINE

Интересно, как вы отнеслись бы к тому, кто поведал вам историю о человеке, отдавшем полтысячи «зеленых» всего лишь за право на персонаж сегевой игры? Между тем, один из пользователей Ultima OnIne поставил подобный рекорд, купив за весьма приличную сумму в 521 доплар пятерых герове. Впрочем, «о правдание» ему можно отлечть, что все приобретенные персонажи имели класс Grand Master, да и в примачу «светствием покупатель получит солить банковский счет 8 500 000 золотом, правда, тоже в имере. До чето толко не доводит жжжда сделать согероя «самым-самым»! Любители ролевиков мена поймут.

DUKE NUKEM СТАЛ РОК-ЗВЕЗДОЙ И ПОШЕЛ ПО РУКАМ

Две короткие, но весьма забавные извости. Вопервых, закончена запись саучатрека к многострадальному провеку 3D Realins Duke Nukem Forever. Самое интересное, что в качестве автора заглавной композиции выступний замаементам МераденН А во-вторых, права на использование знаменитого персонажа получила Такед Interactive. Покоже, что это станет возвращением оригинального Дока — новав игра будет классической пристаючной вуждой.

RIPCORD WUB

ЛАРА БУДЕТ ЧЕЛОВЕКОМ

Компания Core Design недавно опровергла слухи о том, что художественный фильм Tomb Raider по мотивам одномменной игры будет сниматься в ставшей весьма популярной в последнее время манере компьютерной анимации, наподобие Toy Story и Bug's Life.

Как заверили представители компании, это будет классический боевик с использованием стандартной техники, и отом, чтобы заменить актеров персонажами, созданными при помощи компьютера, не может быть и оечи.

прощаи, SYSTEM 3

После неудавшейся сделки по продаже прешло собщение о полном прекращения деятельности этой компании и в качестве издателя, и в качестве разработчика. Впорчем, не мностим это название о чем-то говорит. Между тем, ўзтет 3 вялеяся одним из старейших создателей компанотерных игр, начинавших свою деятельность еще с платформ Spectrum и Atari. И сели ето ближайше собрата», вроде Ейге Systems и сели ето ближайше собрата», вроде Ейге Systems и U.S. Gold, выжили и более или менее продолжают свою деятельность, то Субтет 3 этого уже не скажещь — последней заметной игрой от этой компании стал весьма оргичнальный Солятистог.

Что будет с его второй частью, Street Wars: Constructor Underworlds, и с торговой маркой System 3 вообще, до сих пор неизвестно.



DNOW

ЖДЕМ ИГРУ

BABYLON 5: SPACE COMBAT SIMULATOR

Разработчик Yosemite Entertainment Издатель Sierra FX Выход сентябрь 1999 г.

симулятор Создатели игр, которые хотят перенести на монитор компьютера телефильм, ставший предметом поклонения для очень многих. сталкиваются с извечной проблемой - угодить и фанатам, и тем, кто не признаёт этот сериал. С «Ваһу-Ioп 5» это особенно трудно. Многочисленные поклонники станут закатывать глаза и говорить, что здесь всё не то и не так. А противники. наоборот, с упорством, достойным лучшего применения, скорбно подожмут губки, утверждая, что это не игра, а дословный пересказ сериала, давно набившего всем оско-





Видимо, поэтому игру «Ваbyloп 5» ожидают и те, и другие. Этот космический симулятор обещает отличать динамическая система Al. а также значительная доля стратегического компонента. Большую часть игры вы проведете, смотря на космос из кабины звездного истребителя Starfury. Здесь кроется самое важное отличие данного космического стимулятора от его собратьев по жанру, связанное с особенностями конструкции Starfury. Если вы по духу консерватор, то можете сражаться так же, как привыкли, скажем, в «Wing Commander». Но тем самым вы откажетесь от богатых возможностей маневрирования. В полноценном режиме вы сможете развернуть свою «Звездную Фурию» и обрушить словь на преспедуощего вас противника, не меняя при этом первоначального курса. Аналогичная тактика будет полезна при атаке курпных кораблей (крейсеров и авианосцев). Вы можете счизиться и лететь вдоль кортуся протинка, обстренива его сверу вниз. Как и в сериале, здесь нет деления на только хорошим или только плохих, то, что лежит на поверхности, далеко не всегда оказывается истиной. Помимо обычных космических боев, авторы обещают так назамене «этические и обычно у обычно и обычн



Для того чтобы в точности востодять мир сериала, создагателн нового симулятора используют все возможности, ктогорые только можно выхожать из Intel Pertium III. Новый движок пововоти разработикам представить около тысичи косои, гроходащих на более чем двукстах покейшенах, выбрасывая каждую секунду в разрешении 1600x1200.

Однако это не значит, что обделенными окажутся владельцы более скромных компьютеров в «Babylon 5» можно будет играть и на них, хотя великолепие графики окажется уже недоступным. Поскольку события базируются на сюжете сериала, в разработке принимает непосредственное участие мэтр сакрального телефильма J. Michael Straczynski. Хотя основная работа по созданию игры лежит на других авторах, Стражинский внимательно следит за аутентичностью будущего продукта. Действие происходит в детализированном и глубоко разработанном универсуме, в потрясающем мире разнообразных рас, отношения между которыми складываются нелегко из-за вековечных предрассулков. ненависти, нетерпимости и элементарной жажды власти и наживы

Разрабатывается временной отрезок, заполняющий промежуток между событиями, происходящими на «Вавилоне-5» в пятом, заключительном сезоне, и теми, которые ожидают нас в новом сериале «Крестовый поход» («Crusade»). Все хорошо помнят, что в самом сериале многие расы (и отношения между ними) только упоминались. а сами они присутствовали на «Вавилоне-5» в роли статистов. Теперь внимание будет заострено на войне с Dilgar'ами, большое внимание уделяется путешествию во времени. Многое из того, о чём было упомянуто вскользь в фильме, получило дальнейшее логическое развитие. Между системами, как всем известно, существуют Зоны Перехода. Они в точности воссозданы в ткани игры и переносят игрока через отлично смоделированное таинственное, мерцающее красными всполохами гиперпространство.



Его можно проскочить, а возможно. что вы потеряетесь здесь или неожиданно будете обнаружены врагом

Большое внимание уделено музыкальному сопровожлению Yosemite Entertainment приобрела лицензию на всю музыкальную библиотеку «Вавилона-5» композитора Christopher Franke. При помощи новой технологии под названием Sculptured Music окажется возможным создать по-настоящему контекстно-ориентированную музыку, и одна мелодия будет плавно перетекать в другую в зависимости от происходящего на экране компьютера. Встретитесь вы и со знаменитыми спецэффектами мастеров группы Netter Digital, Благодаря тому что в создании сериала применялись компьютерные технологии, удалось в точности перенести его мир в игру - это касается как внешнего вида кораблей, так и их флайт-моделей. Не обошлось, конечно, и без сокращений - так. минбарский крейсер в оригинале состоит из 45 000 полигонов, тогда как в игре их количество снизится до 1500



Универсум игры предполагает значительную свободу действий. Например, в очередной миссии вам поручено эскортировать destroyer класса Отеда сил Земного Содружества, Вместо этого вы можете отправиться бомбить планету Дрази. Другой вопрос, что за подобные действия придется дорого расплачиваться. Нелинейное прохождение сюжета предполагает интересный и захватывающий игровой процесс, оставляющий за бортом все другие космические симуляторы

В режиме мультиплейерной игры вам предстоит сразиться с самыми разными расами. Нарны против центавриан, все против ворлонцев. Планы у разработчиков обширные, после симулятора можно ожидать продолжение. Следующей игрой серии станет adventure, созданная на движке Unreal.

BALDUR'S GATE: TALES THE SWORD COAST

Разработчик BioWare Издатель Выход Жанр

(Black Isle Studios) Interplay весна 1999 г. ролевая игра

Еще не все доиграли, а тем более не все купили «Ворота Баплура», а разработчики уже подсуетились с очередным выпуском. Цель авторов - добавить новые территории, характеры, заклинания, квесты, подкорректировать монстров, придав им более устрашающие чепты

Есть три возможности включиться в «Tales Of The Sword Coast». Во-первых, просто инсталлируете и начинаете «Baldur's Gate» с самого начала. Основная сюжетная ли-



ния и ключевые квесты остаются прежние, однако добавляется ряд новых территорий, новых запаний и т. п. Игра просто становится больше на один диск. Однако скорее всего вы уже начали путеществовать по миру «Baldur's Gate». Тогла вы продолжаете текущую игру, а после инсталляции «TSC» загружаете последнюю сохранёнку. Вы увидите, что карта мира изменилась и теперь вам доступны новые локейшены. Продолжайте с того на чём остановились или идите вперед, осваивая расширившиеся территории. Третий вариант - вы уже разобрались с «ВG» и только потом купили «TSC». Тогда загрузитесь перед самым окончанием. Игра продолжается, и вы вновь одерживаете победу (кто бы сомневался). Нельзя сказать, что перед нами - восьмая глава «Baldur's Gate». ибо она не столько продолжает текущую игру, сколько расширяет её. В финале «TSC» вам вновь предстоит вернуться к знакомой сюжетной линии «Ворот Балдура» и завершить её, как и в оригинале. Поэтому чрезвычайно важно, чтобы вы не стирали файлы-сохранения, закончив первую часть игры; в противном случае вам придется многое переигрывать заново. Таким образом, вопрос о переносе персонажей из одной части в другую не

встает, ваша партия остается такой

ЖДЕМ ИГ







Что же ждать новенького? Авторы игры не отказались от своей привычки вводить ограничения на опыт. В первой части наибольшее допустимое значение составляло 89 000 ХР что позволяло персонажу достичь седьмого или ВОСЬМОГО УДОВНЯ, В ЗАВИСИМОСТИ ОТ класса. Теперь оно будет равняться 161 000 вместо 151 000, как задумы-



ЛЕМ ИГРУ

валось раньше. Это позволит ворам получить один дополнительный экстра-уровень. Ваши герои смогут добраться до восьмого или девятого уровня. Данное число посчитали наиболее оптимальным менять его не представлялось возможности без того, чтобы не нарушить баланс игры. В противном спучае было бы невозможно созлавать следующие выпуски и переносить в них прежних героев, поскольку разработчики не знали бы. с каким персонажем вы закончили предыдущий эпизод. Такова, надо отметить, причина, по которой Black Isle Studios отказалась от идеи переноса персонажа из первого «Fallout» во второй.





Действие по-прежнему происходит в Sword Coast. Добавлены четыре новые местности - маленький городок Ulgoth's Beard, Остров, а также знаменитая Durlag's Tower. Все эти территории являются комплексными, включают также подземные уровни. Сфера приключений будет несколько сдвинута на запад от города Baldur's Gate (в районе high seas), а также будет проходить неподалеку от Wood of Sharp Teeth. По предварительным полочетам, прохождение новых территорий добавит около двадцати дополнительных игровых часов.

Все правила останутся практически без изменений. Некоторые просто будут добавляться в механизм игры. Это относится в частности к деятельности вора. Для нанесения удара в спину (backstabbing) следует стать позади своей жертвы. Действие заклинаний Web и Grease подверглось некоторым трансформациям. Теперь более точно отражаются пространственные границы эффекта спелла. То же самое касается любого другого заклинания. свазанного с определенным участком местности. Отныне действие магии не станет преследовать сушество, на которое было первоначально направлено, и вы сможете. например, выйти за пределы радиуса огненной вспышки. Чрезвычай-HO BAWHO STO VIRAMBARTOS CKODOCTA полета снарядов, как магических, так и обыкновенных. Это может в корне изменить тактику веления боя. Существа, вызываемые при помощи заклинаний (Monster Summoning), теперь будут ориентированы в пространстве случайным образом. Пересмотрена Структура toolbar'ов персонажей - теперь большинство имеют только два спота пля быстрого оружия. Три исключения из этого правила -Cleric/Thief, Mage/Thief v Fighter/ Mage/Thief

В режиме multiplayer никаких изменений по сравнению с «ВаІdur's Gate» не произойлет фактически они идентичны. Добавлено повольно значительное количество предметов, они будут существовать наравне с предметами из «BG». Новых монстров добавлено не очень много, но в значительной степени переработаны монстры старые. Для четвертого и пятого уровней лля Priests и Mages добавлены новые спеллы, их количество не астрономическое, а где-то примерно около двадцати, это одна пятая спеллов из «ВG». Хорошая новость - вашим врагам прибавлено несколько очень мощных заклина-



Встретится много новых NPC около сотни, хотя большинство их так и останутся тупыми Соттопег'ами, способными только засорять ваши мозги и журнал. Двадцать-тридцать NPC, однако, смогут сказать что-то путное. Тем не менее среди них не найлется ни одного из известных персонажей «Advanced Dungeons and Dragons». Никто из новых персоналий к вашей партии присоединиться не может. Добавлено несколько музыкальных фрагментов и новых голосов. Использовать 3D нельзя, и это очень справедливо - в движке «Baldur's Gate» нет ничего трехмерного. Поэтому графические изыски решено оставить на следующий раз. Важный вопрос - когда он будет? Вполне возможно что перел новым крупномасштабным продолжением разработчики выпустят еще несколько небольших, наподобие «TSC»

DARK REIGN II

Разработчик Pandemic Studios Излатель Activision Выхол весна-пето 1999 г. Жанр стратегия в реальном времени

Обычно делают продолжение полудярных игр. из которого становится известно, что же случилось дальше, но в данном случае речь пойдет о предыстории «Dark Reign'a». В двадцать первом веке на Земле наступило тяжелое время. Исполнилось пророчество старика Мальтуса - повышенная рождаемость привела к перенаселению планеты, что, в свою очередь, повлекло за собой истошение ресурсов (каждому ведь кушать хочется, а гле на всех набрать?). Попытка решить проблемы, опираясь на науку, провалилась. Дальнейшее развитие генетики, биофизики, нейрокибернетики порождало новые трудности. Вымирать не хотелось никому. Богатенькие сливки общества, опасаясь прокиснуть в непригодных условиях, создали для себя искусственные биосферы от внешнего мира. Здесь были учтены все требования, необходимые лля комфортного, а главное - экологически чистого проживания. Гипропонные сельскохозяйственные станции обеспечивали обитателей здоровой пищей. Но перевезти туда всех было невозможно. Зона избранных оставляла за бортом всё прочее население планеты. Им оставалось приспособиться к повышенной радиации, загрязненной окружающей среде, нехватке продовольствия, топлива, жилья, чистой воды, продуктов. Озоновый слой вокруг планеты почти полностью истошился, и солнечные лучи



ЖДЕМ ИГР

стали нести смерть вместе со светом и теплом. Тем не менее, беря пример с крыс и тараканов (в смысле приспособляемости и живучести), оставшиеся изгои начали осваивать зараженные и загаженные просторы, получившие название «sprawls»

ными адаптироваться к любым условиям. По сравнению с трайбоменами обитатели биосфер были слабы и слишком зависели от созданной ими самими инфраструктуры.

Вечная борьба за выживание не позволяла долго философствовать, но всё же возникло вполне за-

безвыходность своего положения Jovian Detention Authority, призванная сохранять порядок, превращалась в неконтролируемую силу, способную в любой момент взорвать этот порядок изнутри и погрузить человечество в пучину vжасной войны. Миссия за миссией вы приближаетесь к трагической

Как всегда в любой RTS, основными являются возведение базовых зданий, добыча ресурсов и изнурительный бой. Однако создатели «Dark Reign II» собираются предоставить игроку большую свободу погружения в мир игры, нежели в других стратегиях. Можно смотреть на поле боя с высоты командного поста (макроуровень), но также можно на время отлучиться и посмотреть на события с точки зрения одного из ваших любимых юнитов, проконтролировать его смертоносные действия и скоренько вернуться обратно на руковолящий пост. Для этого достаточно просто переключить камеру. В игру внесено множество изменений. включая более сложный совершенный AI и увеличение опций мультиплейерного режима



Эти условия сложились не для слабых и робких; для того, чтобы выжить, необходимо было объединиться. Так исторически появились «tribes», которые пришли на смену традиционным социальным структурам. Они заменяли госуларство религиозные общины, военные подразделения и торговые кланы. Трибы выполняли в кажлый момент ту функцию, которая требовалась для выживания их членов. Эти сообщества помогали отдельному индивиду выжить и чувствовать себя не так одиноко в холодном и жестоком мире. В то же время между трайбсменами велась постоянная война. Это была не только борьба за скудные ресурсы, за сферы влияния, но и способ жизни, насилие становилось неотъемлемой частью существования. Этот закон не знал исключений, и с самого раннего возраста дети трайбсменов учились ненавидеть друг друга и вое-

В этом состояла основная причина слабости трайбсменов, их неспособности оказать сопротивление закрывшимся в биосферах избранным. Жители поверхности бывынуждены ежедневно сталкиваться с изменениями, которые приносила им исковерканная природа, и эти изменения были только к худшему. Тяжелые испытания закалили их, сделали отважными, изобретательными и способ-

конное негодование по поводу узурпированного элитой нормального образа жизни. Живущие в комфорте делиться ни с кем не хотели и потому, опасаясь за свое положение, были вынуждены создать организацию - Jovian Detention Authority (JDA), служившую щитом между «заевшейся» злитой и голодной нишей массой людей. Первоначально эта организация занималась охраной порядка, и в её задачи входила депортация особенно опасных преступников Земли в ледяные тюрьмы Ио и Каллисто, спутников Юпитера. Однако вскоре правительства стран поняли, что таким же образом можно избавиться и от переизбытка населения. Теперь основанием для высылки становилось простое существование человека. Стало повседневным делом патрулирование и отлов людей. Воцарился режим террора. Со временем JDA всё больше набирала мощь, постепенно становясь некой автономной силой. Одной из их главных её задач стало не позволить трайбсменам объединиться под одним знаменем. Каждый из них должен был проводить жизнь в постоянном страхе, зная, что вдруг откуда-либо может появиться патруль.

Однако чем глубже становилась пропасть между трайбсменами и обитателями биосфер, тем отчетливее понимали и те, и другие

FLASH POINT

Разработчик Bohemia Interactive Издатель Interactive Magic Выход июнь 1999 г. Жанп action/strategy

Эта игра рассказывает о том. как могли бы развернуться события на нашей планете, если вдруг холодная война плавно переросла бы в Третью мировую. Всё началось с того, что существующее противостояние между странами Западного и Восточного блоков вылилось в настоящее смертоубийственное





ІЕМ ИГРУ

сражение. В ход были пущены самые сильные средства массового разрушения. В конце концов все запасы вооружения были исчерпаны или оказались непригодными к использованию. Однако ни одна из стопон не сумела добиться победы – люди даже не помнили, по ка-



кой причине началась война. В этом альтернативном настоящем столкновение супердержав привело к почти полному уничтожению планеты. Вскоре пригодными для нормального жилья остались лишь небольшие оазисы. Начался дележ быстро убывающих ресурсов, питьевой воды. более или менее экологически чистых территорий. Вот за них-то теперь и придется сразиться. Люди рассказывают, что где-то существует чудесный остров, который волей судьбы остался неповрежденным после всемирного Армагеддона. Там растет свежая трава и плещутся чистые ручьи. Это последний Эдем, единственная надежда для оставшихся в живых людей



Вы - рядовой, который вступа ет в военные действия, имея при себе одну жалкую винтовку. Первые миссии протекают в форме асtion'a, когда вам предлагается почувствовать на себе все прелести службы простым пехотинцем. Но время идет, шаг за шагом, миссия за миссией вы повышаетесь

в чине, получаете опыт, вместе со BOOM STUM TOOR ROPTCO M HORGE ONVжие. Усложняются задания и условия командования - теперь не вами командуют, вы сами себе команлир. Первые миссии не отличаются особой сложностью, на ранних этапах вы станете эскортировать отряды до места назначения, зашищать резервы, базы, зачищать территорию от шлионов и лазутчиков.

Со временем под ваше начало попадает военная техника. Поскольку речь идет не о будущем, а об альтернативном настоящем времени, вас ожидает встреча со старыми знакомыми. В игре представлены модели, стоящие на вооружении сил как Запалного блока (НАТО), так и Восточного, Это джипы, танки а также геликоптеры и самолеты. И если американские танковые войска представлены М1 Abrams'ом, то с восточными братья-чехи решили немного пошутить и записали в танки всеми любимый ВМР-1. Несложно догадаться, что симуляторному реализму в игре места не найдется. Стальные птицы в ассортименте: АН-1 Cobra, A-10 Warthog, Всего свыше двадцати пяти видов техники, самой разной по своим тактико-техническим характеристикам.

Если игрок проявит себя в качестве способного и расторопного вояки, он получит под свое командование группу, а потом и целое войско. На этом уровне игра полностью подчиняется законам стратегии в реальном времени. Игрок будет в состоянии координировать действия своих подчиненных, посылать отряды, которые только что включились в военные действия. При этом, однако, action не прекрашается - вы по-прежнему остаетесь на поле боя и сражаетесь наравне с другими бойцами. В дополнение разработан ресурсодобывающий компонент теперь побела зависит от того, как вы смогли расстараться для своих войск, которым для победы необходимо оружие, обмунлипование, боевая техника, горю-

Предложена альтернатива межлу пехотой, танками и самолетами. Чешские разработчики постарались, чтобы движения юнитов выглядели реалистично. За игрой можно наблюдать от первого лица или от третьего, осуществлять контроль по карте. При составлении своих наполеоновских планов наступления вы всегда должны иметь в виду изменения погоды, смену дня и ночи. Особенно это важно при составлении программы дня пля пётных соелинений

UNLIMITED Разработчик Looking Glass

Издатель **Electronic Arts** Выхол лето 1999 г. Жанр авиасимулятор

Выпуск третьей части довольно известной и пользующейся законной популярностью игры ожидается многими фанатами. Жанр имеет достаточно постоянную аудиторию, которая ревниво следит за тем, чем новая игра отличается от прежних выпусков, и в то же время никогда и ни в коем случае не принимает кардинальной переделки первоначальных вариантов. Потому не следует ожидать от нового продукта чего-то революционного, но это и не будет повторением пройденного.



Первое, на что предлагается обратить внимание, это динамиче-Ские изменения поголных условий в реальном времени. В полете на летчика может вылиться небесный ЛИВНЕВЫЙ УШАТ С ГООЗОЙ ГООМОМ и молниями, как в лучших фильмах-катастрофах. Ливень идет стеной, что не улучшает условия для полета - он является предметом особой (и пока что малопонятной) горлости разработчиков

Изменения поголы поллежат удобному контролю со стороны игрока. Регулируйте по своему усмотрению снегопад, туман, легкую лымку



Следующее - движущиеся наземные объекты, всё оборудование аэродрома. Освещение в ночное время, детализированные видеовставки, из которых вы получите массу рекомендательной информации. Удобный интерфейс и интерактивное окружение. Вам не будет скучно в небе - вас ожилают «развлекалочки» в виде так называемых воздушных приключений.

Пристальное внимание уделено изображению ландшафта. Теперь путь ваш проходит над побережьем, горными вершинами, озерами, аэропортами, мостами, вулканическими горами в Северной Америке и многими другими кинематографически красивыми лейзажами



Как мы знаем, именно изображение земной поверхности является слабым местом многих (пусть удачных в других отношениях) авиасимуляторов. Вас ожидает большее разнообразие самолетов. Разработчики обещают, что вам представится возможность сесть за штурвал машины знаменитого Красного Барона.

HIDDEN 8 DANGEROUS

Разработчик Illusion Softworks Издатель TalonSoft Выхол лето 1999 г Жанп squad tactic combat simulation

В последнее время создаются игры, в которых объединяются сразу несколько жанров. Так «Hidden & Dangerous», по мнению авторов, может рассматриваться как плавный естественный синтез экшена, стратегии в реальном времени

и тактической стратегии Время действия - Вторая мировая война, 1943 год. Бомбардировщик с экипажем из четырех человек пытается пробиться на другую авиабазу. Самолет подбит, начинается пожар. Самое время спасаться на парашютах. И сразу перед вами возникнет проблема - как управлять парашютом? Вы должны будете делать это совершенно самостоятельно, никаких видеопрологов! Но абсолютной точности полета добиться нельзя, тем более с молелью образца середины века. Потому все ваши товарищи упалут в разных местах. Задача - собрать всех и продолжить путь. Чтобы затруднить действия, на первом VDОВНЕ вам запрешено пользоваться картами, так что вспоминайте из курса географии, как ходить по азимуту, использовать компас. а также расположение луны и небесных светил

Группа собрана, и именно отсюда начнется ваша долгая долога к победе по вражеской территории. аж до 1945 года. За это время вы пройдете около двадцати пяти миссий, объединенных в шесть крупных эпизодов. Миссии каждый раз приводят игрока в какие-то новые условия ведения боя и в каждом локейшене объединены в логически последовательную цепочку. У ваших ног вся Европа - болота, поля, реки, пещеры. На берегах Дуная - могучие леса, как то и было в настоящей войне, они будут слу-ЖИТЬ МОШНЫМ ПРИКОЫТИЕМ ПЛЯ партизан. Хотя во многих случаях те же самые леса причинят множество неприятностей при отступлении. мешая маневренности. В Итапии совсем другие обстоятельства и другая тактика. Огромные индустриальные центры, железнологожные узлы, дороги, химические заводы, многочисленные мосты, что диктует принципиально иную тактику и стратегию. Норвегия известна своими горными цепями и заснеженными полями. И, наконец.

Германия. Вас встретят гигантские жилые массивы, подземные бункеры с массой неприятных сюрпри-30B

ЖДЕМ ИП

Учитывая, что действие проходит на протяжении более чем двух лет, да еще в разных географических условиях, авторы постарались vчесть климатические и погодные изменения. В Норвегии ожилаются снежные заносы, гололед, и только в редких случаях увидите мороз и солнце, день чудесный. В осенние дни туманы, дожди, слякоть сильно осложнят вашу жизнь, оказывая непосредственное воздействие на ваши снайперские способности





Леса состоят из отдельных деревьев, вы увидите движение ветвей и листьев. В листьях играют солнечные лучи, бросая тень и блики на землю. Вы можете зайти в дом, обстановка в котором полностью соответствует архитектуре и лизайну того времени и той страны, в которой вы находитесь в на-



стоящий момент. Столовые и спа-

льни поражают исторической достоверностью, даже скрупулезностью в деталях. В игре встречаются по меньше мере пятьлесят разных персонажей. Стрелять можно везде и во всё, а бэкграунды детально



В основу сюжета не просто положены события, которые могли бы произойти - разработчики консультировались с ветеранами Второй мировой войны и использовали информацию о на самом деле проводимых операциях. Более того - часть из этих сведений ранее

Солдаты умеют бегать, ходить, ползать, карабкаться, залегать, Каждый из ваших спутников обладает индивидуальными чертами характера, проявляет разные змоции, в отдельной конкретной ситуации ведет себя соответственно своему опыту, склонностям и особенностям. Они не являются безликой толпой. Поскольку на рынке уже появились несколько игр подобного жанра и успели завоевать себе поклонников, разработчики постарались сделать управление удобным для всех. Вы сможете наблюдать за своими героями от первого лица, от третьего или использовать стратегический вид на карту. причём данные режимы обзора будут не переключаться, а плавно переходить один в другой. Например, вы сможете управлять солдатом либо как это было в «Spec Ops», либо как в «Rainbow Six» или «Delta Force». В начале игры количество доступных команд невелико, ваше общение со спутниками несколько ограничено. Но потом станет доступно всё большее количество ко-

Не весь путь придется проходить пешком. По мере развития событий вы сможете захватывать и контролировать самые разные вилы транспорта. Немецкие мотоциклы с коляской, машины, джипы и даже танки. Эффект присутствия на поле боя усиливается трассирующим следом пуль.

PRINCE OF PERSIA 3D

Разработчик Red Orb

Изпатель Выхол Жанп

Entertainment Mindscane лето 1999 г. action/adventure Голодным, оборванным, но ве-

селым и спокойным жил наш герой не зная печали, пока не повстречал он на своем пути (на свою беду) хорошенькую Принцессу. Девица вскружила парню голову и превратилась его жизнь в сплошные поиски и спасение вышеозначенной Принцессы. Ибо она, по неясным обстоятельствам, всё время попадала в беду. Иными словами, становилась жертвой похищений, а герою приходилось её спасать. Вам вместе со своим героем

предстоит пройти пятнадцать экзотических территорий, выдержанных в историческом духе Персии двенадцатого века. Злобные противники (всего около трилцати оппонентов в образе как человеческом. так и совсем уж нечеловеческом) встречаются на каждом шагу, стараясь сделать вас на голову ко-

Ваш главный враг Assan - законченный негодяй, слова не скажет, чтобы не солгать. Известен высокомерием и надменностью, вор. мошенник. Даже змеи и те покинули его замок, так как не могли с ним ужиться. Лворцовая стража патрулирует и охраняет тюремные подземелья, где люди сломлены духовно и физически Пюбимая забава мучителей - устроить бой с заключенными, предоставляя им относительную свободу, под этим подразумевается, что у пленника раскована одна нога Если Принцу удастся раздобыть оружие, он, даже нахолясь в таком положении. сумеет показать тюремщикам. на что способен.



Среди других ваших противников убийца, и ему сразу доступно оружие, которое потом станет основным для нашего героя, то есть пара обоюдоострых клинков. Оно не столь совершенно, как длинные мечи, к которым мы привыкли, но зато имеет ряд преимуществ в скорости и количестве: увернувшись от первого клинка, враг непременно попадется на второй. Авторы решили не баловать героя, давая ему сразу очень хорошее оружие. И верно, пусть сперва научится ползать, лазать, красться, ходить как следует, а уж потом получит такое же оружие, как у про-

Dirigible - из команды тигроподобного кровожадного Rugnor'a, эти оскорбляющие взор ненормальные кожистые создания умеют



очень быстро сновать туда-сюда. ловко пользуясь цепями, свешивающимися с дирижабля, на котором вам предстоит побывать.

сущи настоящему холодному оружию. Необходимо учитывать ллину клинка, скорость движения, расстояние до противника. У врагов



В сказках «Тысяча и одна ночь» джинны либо благословение для героев, либо проклятье. Хорошие помогают герою выполнить тот или иной квест, добывают провиант. транспорт, магические заклинания. Враждебные джинны похишают женшин, обкладывают королевства непомерной данью, собирают кровавую жатву на поле битвы, насылают болезни, сеют кругом рознь. Так вот - вам будет попадаться плохой джинн.



Muck Monster - чудовищные мутанты, но появились они не вследствие радиации (не та сказка), а из-за того, что несознательные маги имеют привычку скидывать в водоемы ненужные волшебные эликсиры, заряженные колдовством камни и прочую опасную для биосферы дрянь. Бороться с последствиями экологического кризиса в лице Muck Monster очень

В таком окружении Принцу понадобится совершенное владение оружием. Авторы при разработке пошли по самому реалистическому пути. Оно имеет именно те возможности и ограничения, которые притоже есть оружие, и необходимо рассчитать свои движения, чтобы уклониться или выбить клинок из

Меч станет основным для Принца. Он совсем неплох для начала. Используя его, Принц должен учитывать, что для уничтожения противника необходимо нанести удар два раза подряд. Fighting Staff сделан из железа, его длина составляет три фута в сложенном виде. но если этого недостаточно, ваш боевой шест развернется и до шести футов.

Он очень удобен для блокировки ударов, однако всегда следучен для молниеносных действий. Отрицательная его черта - медлительность. Double Blades - оружие убийц, клинки, которые можно спрятать в рукаве. Двойные клинки гораздо быстрее всего остального действовать в двух направлениях, нанося страшные рваные раны.

Кроме меча, железного посоха. двух обоюдоострых коротких клинков, есть еще лук и стрелы для дальнего боя. Плюс ко всему в ва-



шем распоряжении магические спеллы и запасы маны, помогаюшие использовать вопшебную сипу для обороны, защиты и нападения. Если вы не можете попасть в отдаленный район, к вашим услугам будет предоставлен ковер-самолет.

ЖДЕМ ИГ

арабской экзотикой Когда заканчивается одна миссия, заканчивается один сюжетный блок. Все миссии выстроены строго в соответствии с основной задумкой и характеризуются четкой за-

вершенностью Начиная от общей концепции и заканчивая дизайном уровней. игра будет сделана в строгом соответствии с рекомендациями Jordan Mechner, создателя оригинального «Prince of Persia». Вас ждет огромное количество ловушек и головопомок





При создании игры был ис-ПОЛЬЗОВАН DRD СОВременных графических технологий, которые помогают создать достоверно выглядящую анимацию. Лвижения персонажей реалистичны: они ходят как настоящие люди, не плывут над поверхностью, а твердо, но мягко ступают по земле.

залазить на предметы, открывать и закрывать двери, собирать прелметы самых разных размеров. Большое место занимают спецэффекты, освещение, мерцание и подсветка в реальном времени. затенение по Гуро. Трехмерные звуковые эффекты усиливают впечатление, которое игра должна



ПЕМ ИГРУ QUAKE 3: ARENA Разработчик id Software Издатель Выхол Жанр

Activision пето 1999 г action с упором на multiplayer

После выхода второго «Quake» id Software объявила своим поклонникам, что следующей игрой серии станет «Trinity», которой суждено стать представителем четвер-ТОГО ПОКОЛЕНИЯ ШУТЕРОВ ОТ ПЕРВОГО лица следом за играми «Wolfenstein», «DOOM» и «Quake». Олнако два события подорвали планы компании. Во-первых, из её рядов ушли несколько сотрудников, а вовторых, генеральная линия развития жанра стала несколько иной, нежели рассчитывали мэтры из id Software. Вот почему на сей раз стоит ждать не столько самостоятельный продукт, сколько нечто промежуточное





всегда был мультиплейер - от стандартного deathmatch'a до утонченных побоищ в Team Fortress и Capture the Flag Вот почему Джон Кармак ре-

шил, что третий «Quake» будет исключительно многопользовательской игрой. Однако жизнь перечеркнула его прогнозы, так как другие игры, относящееся к жанру. не только не собирались отказываться от single player'a, но, напротив, старались как можно ярче его разнообразить - идет ли речь o «Sin», «Half-Life» или «Thief: The Dark Projekt». Кармак от своей идеи отказался, но... На фоне этих шедевров однопользовательский режим «Ouake 3», мягко скажем, заблистать не сможет. Вместо оригинального набора уровней для одиночного прохождения дело ограничится бот-матчами. Однако булет пи так хорош и мультиплейерный режим? Ни для кого не секрет, что олним из наиболее популярных его вариантов является «Team Fortress», Однако «ТЕ 2» будет создаваться вовсе не на базе «Quake 3». Везде сплошные огорче-



Мы уже стали свидетелями падения Sierra'ы как мэтра игрового мира. Теперь, возможно, такая же судьба ожидает и id Software. Игра не обещает предоставить нам ничего особенно выдающегося, кломе отточенного мультиплейера и очередного передового движка, на котором потом другие люди создадут нечто стоящее

Мультиплейерная «заточенность» игры сказалась и на выборе персонажа. Теперь нам предоставлены три класса, хотя ничего сверхоригинального в них нет - Light. Medium и Heavy. Каждый имеет

свои слабости и преимущества. Первый — самый быстрый, и здесь не будет уж слишком много кровищи и разрушений на один квадратный сантиметр площади. Второй очень сильно напоминает главный персонаж из «Ouake 2». Третий самый тяжелый, значительно мелленнее остальных, зато будет где разгуляться чистильшикам и кровопускальщикам.

Игровая модель разбита на три части - голова, туловище и ноги. Это поможет лучше контролировать персонаж. Кроме того, появятся некоторые новинки - отныне прицел будет изменять свой цвет в зависимости от состояния вашего здоровья. Мелочь, но чрезвычайно важная - теперь вам не поналобится, как раньше постоянно скашивать глаза вниз, на панель состояния, и отвлекаться от боевых действий. Оружие меняется очень быстро. затрачивается всего шесть фреймов, и теперь игрок не будет терять на это много времени. Когда вы целитесь в игрока, то сможете увидеть его имя. Кроме этого, если игрок печатает что-либо в консоли, появится специальный значок, предупреждающий вас об этом. Разумеется, вы всё так же сможете убить его, но не говорите потом. что это случилось по оплошке.

Графика должна быть значительно лучше, так как используется усовершенствованный лвижок. Всеизогнутые поверхности на самом деле будут таковыми, нам не придется об этом догадываться. Разработчики считают это значительным шагом вперед по сравнению с уровнями предыдущих игр, созданных наподобие коробок. Также ожидается объемный туман, чтобы сделать игру еще более захватыва-



ющей. Шкуры (skins) не без успеха пытаются соперничать с реальностью, используются текстуры 512x512 пикселей. Особое освещение позволяет наиболее выигрышно демонстрировать металлические и отражающие поверхности. В игре также встретятся динамические тени. но не ожидайте увидеть их у движущихся объектов - в противном случае системные требования оказались бы слишком высоки Также можно полюбоваться зеркалами и бликами линз. Необходимо также отметить, что «Онаке 3» вообще будет использовать 24-битные текстуры, а это значит, что вся графика станет выглядеть на поря-



док лучше. Если ваша машина не очень мощная, вы сможете отключать часть полигонов - технология Level Of Detail (LOD) позволяет плавно варьировать количество полигонов в объекте в зависимости от того, на каком расстоянии от вас он находится. В случае, если ваш компьютер справляется, данную опцию можно отключить. Однако для игры вам потребуется трехмерный акселератор. Продолжая вечную войну id Software с Microsoft, «Quake 3» использует OpenGL.

В игре не будет монстров в привычном для нас смысле спова. Их место занимают боты, соответственно изменилось и поведение

компьютерных оппонентов Оно более мотивировано и адекватно вашим действиям. Победить их труднее. Они не будут по-дурацки стоять, ожидая вашего напаления Напротив, враги выбирают лучшее оружие, используют аптечки и power-up'ы. Уровень искусственного интеллекта ботов ожидается настолько высоким, что они с успехом смогут компенсировать возможный недостаток живых против-HIMKOD

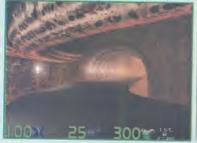
SILENT HUNTER II

Издатель Выход Жанр

Разработчик Aeon Entertainment лето 1999 г симулятор подводной лодки

Перед нами рассказ о морских операциях в Атлантике в период с 1939 до 1945 года. По мнению разработчиков, военные действия в этом регионе имели принципиальное отличие от тех, что имели место в Тихом океане. Это объясняется тем, что германская сторона и союзники имели в достаточной степени равный военно-промышленный потенциал, и потому им приходилось особенно стараться. чтобы одолеть друг друга. Технологическая война между немцами и союзниками является важной частью игры

Вам предлагается участвовать в сражениях на стороне немцев, которые были вынуждены использовать особую тактику - знаменитый wolf-packing. Эту тактику можно будет применять как в режиме одиночной игры, так и в режиме мультиплейер. В первом случае другие немецкие подводные лодки нахо-



дятся под контролем Al. Гораздо интереснее второй вариант, требующий четкой координации

ЖДЕМ ИГР

Так как это сиквел, то многое. что хорошо себя зарекомендовало в первой части, будет перенесено во вторую, однако с учетом технологических достижений 1999 года. «Silent Hunter II» гораздо красочнее И СМОТРИТСЯ ЛУЧШЕ, ТАК КАК ИСПОЛЬзуется 16-битный цвет. Так как всё действие проходит «на приполе» изображение погодных условий приобретает первостепенное значение. В первой части игры корабли имели только две степени видимости: либо они существовали на экране, либо просто исчезали без особых затей. В реальной жизни всё не так, и теперь предусмотрена возможность увидеть, как корабли постепенно скрываются из виду в ночи или в тумане.





Находясь в воде на значительном расстоянии от её поверхности. любая субмарина без связи становится абсолютно беспомощной. особенно важно это для немцев, так как они сделали ставку на операции, совершаемые в команде с другими лодками. На первый план выступает необходимость обеспечения оперативной связи между военными подразделениями. Если в предыдущей части тема радиопереговоров не была особенно развита, то во второй игре этому вопросу уделяется особое внимание. Проблема усложняется тем, что союзники располагают мощной системой перехвата, и ваши тактические команды могут стать добычей противника.

В дополнение к обычным в подобных продуктах миссиям - атака конвоя - появится и много нового. Вас ожидают задания по минированию (в первую очередь речь идет

об использовании мин ТМВ «seabed», которые были очень популярны на ранних этапах войны). а также транспортные миссии, полдержка, эскорт, наблюдение, разведка и фотосъемка, и наконец. атака гавани и портов. Во второй части, как и в первой, некоторые миссии посвящены операциям по спасению потерпевших крушение над океаном летных зкипажей. Разработчики постарались, чтобы эти редкие миссии были особенно ин-



Атака портов была весьма непростой задачей во время Второй мировой войны. Однако в первом «Silent Hunter» подобные миссии оказывались чрезвычайно легкими - причина этого состояла в том. разбирался в фарватере и садился на мель, стоило ему приблизиться к неглубокому месту на морском дне. Во второй части подобных оплошностей враг не повторит. Помимо этого, авторы постарались залатать и все остальные дыры в Al, имевшие место в оригинале. Разработчики не собираются давать компьютеру поблажек, предоставляя ему информацию о том, чего на самом деле не мог бы знать капитан подводной лодки. Были добавлены некоторые детали, делающие игровой процесс более жизненным каналы, минные поля и другие препятствия, мешающие вам подойти

Разработчики стараются создать симулятор как можно более реалистичным и в то же время таким. в который было бы интересно играть. Задача сложная, поскольку немцев разбили в Атлантике, позтому вам предстоит сражаться за тех, кто заведомо обречен на поражение. Тем не менее авторы игры

постарались сохранить достаточ- 1 ный баланс, чтобы у вас не пропала го, как ситуация на фронте изменится не в вашу пользу. Сложность прохожления миссий зависит от временного периода. Атаковать в начале войны булет легче, тогла как уже в 1943 голу пля немецкого командования послать на операцию подводную лодку означало отправить её зкипаж на верную смерть

Против мощи фашистского блока союзники выставили hedgehog, squid, «Huff-Duff» и Fido. В то же время ваши лодки будут оснащены новыми экспериментальными торпедами (FaT, LuT, T5), Метох'ами, радарами, и другим более совершенным оружием, Все бортовые системы разработаны со скрупулезным вниманием. Смоделировано около пятидесяти кораблей и субмарин, свыше десяти самолетов Великобритании и Германии. Вы увидите линейные корабли классов King George V и Scharnhorst, эсминцы классов Town и Benson, противолодочные сторожевые корабли класса Flower.

Мир игры будет активным. а вы - лишь незначительный кусок металла в водовороте Второй мировой. Большинство участников военных действий на других участках фронта будут предпринимать свои собственные лействия хол и развитие которых не зависят от вас. Физика игры столь реальна. СКОЛЬ ВОЗМОЖНО ПРИ СУЩЕСТВУЮЩИХ технологиях. Если в первой части игры вам не приходилось беспокоиться о том, что какая-нибудь из систем вашего корабля может выйти из строя по иной причине, нежели прямое попадание вражеской торпеды, то теперь ломаться и портиться всё станет так же часто, как и в жизни Тем кого пугает такая перспектива, предоставлена возможность отключить эту опцию реализма. Во время видеовставок события и миссии станут комментировать профессиональные полволники, имена которых пока держатся в тайне.

Разработчик Looking Glass & Irrational Games Издатель Electronic Arts Выход май 1999 г. Жанр RPG/action/

adventure

Игра является продолжением знаменитого, хотя и достаточно старого хита, который был признан журналом «РС Gamer» шестым среди лучших игр всех времен и народов. В основу игры положен двизарекомендовать себя в игре «Thief: The Dark Project». Правла. уже на момент выхода последней игры её графика являлась несколько устаревшей и игровой процесс доминировал над визуальными зффектами. Тем не менее разработчики уверены что «System Shock 2» будет одинаково хорош в обоих отношениях. Главное достоинство этого лвижка однако заключается не столько в визуальных излишествах, сколько в ином -он позволяет представить одну из самых универсальных систем моделирования материального мира в играх от первого лица. Каждый предмет рассчитывается по нескольким параметрам, каковых всего более пятисот. Это касается



как непосредственно физических характеристик, так и чувствительности к изменениям внешней спеды: жара, холода, шума и прочего. Лействие происходит в мрачном Футуристическом мире. Задача игрока - провести своего героя через многочисленные препятствия с тем, чтобы он сумел окоротить адскую машину на затерявшемся в космосе

ronafine По сравнению с первым вариантом второй значительно расширен, особенно это касается беспрецедентно богатой системы RPG. Авторы отнюдь не собираются представлять нам только полобие RPG а под его маркой протаскивать очередной мозгодробительный шутер. Они хотят представить игру, которая очень близка по концепции к первой части, но с использованием технологии 1999 года. Если сравнивать её с другими играми. то наиболее близкой по духу и настроению можно назвать «Ultima Underworld», еще одну классическую игрой от Looking Glass. К сожалению, разработчики не смогли создать продолжение этой серии так как не имеют более лицензии на вселенную «Advanced Dungeons

and Dragons». В те далекие годы, когда вышел первый «System Shock», многие затруднялись определить жанр, к которому он относится. Тем не менее, разработчики уверены, что первая часть игры тоже была ролевой, хотя большая часть элементов RPG выглядела в «SS» иначе, нежели avдитория привыкла их видеть. Если вторая часть и станет отличаться чем-то от первой, то в первую очередь большей традиционностью в отношении ролевой структуры и терминологии. Здесь в полном объеме дана генерация характеров, их рост и менеджмент, статус, опыт, инвентарь, специальные способности (traits). Должен получиться отличный коктейль из экшена от первого лица, ролевой игры и приключений. Так что любителей однозначных бездумных стрелялок просят не беспокоиться. В то время как остальные гейммейкеры «затачивают» свои игры в первую очередь на deathmatch, разработчики из Looking Glass заранее заявляют, что любителей этого жанра ждёт некоторое разочарование. Это, разумеется, не значит, что сетевой игры не будет совсем. Представлен детально разработанный мультиплейерный режим, предусматривающий до четырех игроков, действующих совместно. Подобно предыдущим хитам компании, игра не будет пошаговой. Ваши противники, управляемые AI, смогут патрулировать свою территорию и призывать друг друга на выручку в случае необходимости.

Ушли в прошлое те времена когда мы имели дело с пистолетом вообще; авторы игры обещают поднять уровень общения с любимым оружием на недосягаемую для конкурентов высоту. Вам придется учитывать множество деталей (именно деталей, их нельзя назвать мелочами!), подбирая себе ствол Учтите, что ваши противники сделают это обязательно. На первый СЛУЧАЙ ВАМ ПРИГОЛИТСЯ ПИСТОЛЕТ AresTech Viper 45. Несомненное достоинство в состоит в том, что его можно заряжать разными типами патронов, начиная от разрывных и заканчивая особыми бронебойными, так называемыми «убийцами полицейских». Носимый в кобуре, он прост, дешев и довольно мошен. Конечно, потом вам будут доступны другие виды оружия. но и тогда не следует совсем от него отказываться. Ваш арсенал варьируется от самых простых моделей до самых сложных - например, Stasis Field Generator. Этот экспериментальный прибор был разработан для медицинских целей - он заменял анестезирующие вещества с целью погрузить оперируемого в бессознательное состояние и обездвижить его. Однако секретные службы и военные вскоре поняли, как лучше использовать данный аппарат. Он может нейтрализовать врага на самые различные отрезки времени, хотя, к сожалению, потребляет огромное количество энергии, а сила его действия уменьшается обратно пропорционально расстоянию. Опужие может в результате боя подвергаться разрушению и подлежит своевременной починке



Наверняка вы уже привыкли к тому, что в футуристических ролевых играх, как правило, вместо магии речь идет о ментальных способностях. В игре представлена система псионической силы. Вы сможете сбивать с толку своих противников при помощи таких фокусов, как Cyber-Psi. Cryrokinesis и Force Wall. Если в фантезийных RPG вам часто приходилось быть вором, то на сей раз вам прилется применять подобные способности в иной обстановке - вскрывать системы безопасности, репликаторы кораблей и панели доступа к информации. При этом надо держать ухо востро: один необдуманный шаг может ввергнуть вас в пучину неприятностей

ЖДЕМ ИГР

ANNIHILATION: KINGDOMS

Разработчик Cavedog Издатель

Entertainment GT Interactive Выхол июнь 1999 г. Жанр стратегия в реальном времени

«Kingdoms» - это правдивая история некоторого фантезийного континуума, где испокон веков идет борьба между четырьмя расами. Во главе кажлой расы стоит монарх, именно ему предстоит привести народ к победе, подчинив своей воле непокорных. Это вы, и вы бессмертны. Огромные армии сойдутся в битве, лесные массивы



Четыре силы вступают в борьбу за власть в сказочной стране. Каждая из них опирается на одну из сторон мироздания. Zhon (воздух) быстры как ветер и повелевают воздушными стихиями. Им подчиняются ураганы, способные в мгновение ока стереть с поверхности планеты целые народы. Эти племена наводят ужас на окружающих. В отличие от остальных участников



ТЕМ ИГРУ

больбы 7hoп клайне мобильны. Строго говоря, их жилище скорее сравнимо с лагерем, который при необходимости легко снимается с места и отправляется в нужном направлении Они не строят оборонительные сооружения или что-то другое, что было бы постоянным и устойчивым. Они всегда на ногах.



Агатоп (земля) - рыцари и лучники, использующие могущественные орудия войны. Они считаются мастерами физического мира. Тагоз (огонь) призывают из преисподней исчадия Ада, несущие проклятия и разрушение на головы врагов Veruna (вода) - им поледастна водная стихия, они могут быстренько приструнить мореплавателей или затопить территорию противника, при этом под воду уходят целые острова. Но с ними возможно и сотрудничество, тогда водные просторы открыты для союзников.

Колдовство доступно волшебникам и ведьмам. В начале пути они имеют весьма слабые заклина-



ния, которые требуют совсем немного маны или не требуют вообше. Средние по силе спеллы доступны в том случае, если у вас есть определенный резерв маны. Они не работают при её отсутствии. И. наконец, самые сильные заклинания - для очень опытных колдунов. Волшебники набираются опыта и умений, и по мере этого увеличивается объем маны

Какие-либо глобальные погодные изменения в виле снежинок. падающих на голову героев, или лождя не предусмотрены. Однако существует особая дисциплина, изучающая погодно-климатические заклинания. Их можно изучить и применять.

Все четыре противника имеют собственную иерархию строений. Можно окружить крепость врага и начать осаду. Для этого имеются специальные орудия (пушки). Показатель жизни для юнита и его орудия един. Вы можете ставить на автомат не только производство юнитов, но и возведение инфраструктур, необходимых в больших количествах. Юнит-строитель прекратит свою деятельность только в случае его уничтожения врагом или если вы сами отмените данный приказ

Становясь ветеранами, юниты меняют свой внешний вид. Было решено, что десять - это оптимальное число для повышения уровня Базовое имя юнита постоянно, оно не меняется по мере приобретения опыта. Поэтому вы не перепутаете обычного мечника с мечником-ветераном, а слоны не станут преврашаться в танки. С другой стороны. игрок волен назвать отдельного юнита так, как он пожелает. Врага в бою можно сжечь, убить, испепелить молнией, разорвать на части. Дороги являются частью бэкграунда, а потому предназначены для прохода или проезда, а не для эффектного разрушения.

Вы не можете придать своему юниту ускорение (charge), для более быстрого перехода необходимо выбрать скороходную группу, которая просто умеет быстрее передвигаться. Однако на марше можно расставить wavpoints, vseличивающие скорость на двадцать процентов, а в отдельных случаях, возможно, и больше.

Юниты, как правило, не могут менять оружие, они связаны с ним до самой смерти или до победы. Для сорока восьми миссий разработано около ста шестидесяти юнитов - лучники-скелеты, наездники на драконах, мечники, корабли, лодки и пр. После выхода игры можно булет скачать с сайта компании новых монстров и героев.

Ваши солдаты не умеют отступать. Большинство из них понимают отланные команды и отлают себе отчет, что следует делать после получения приказа. Каких-то особых хохотушек и юмора не предполагается. Разработана легкая, удобная и простая система контроля за состоянием жизни подопечных. С изменением здоровья дайф-бар меняет цвет. Есть и другой способ быстро понять, что происходит на поле боя - selection box тоже меняет цвет сообразно состоянию вашего юнита.



изменить божественные создания и герои. Они появляются в мгновение ока, чтобы прийти вам на выручку и помочь истребить противника. В отличие от первой «ТА», про новую игру нельзя сказать, что какая-то сторона обладает тем или иным стилем сражения, стиль игры зависит только от игрока. Летающие герои не упадут на голову, полобно полжаренным окорочкам. Драконы, не являясь земной субстанцией, относятся к волшебным созданиям, которые, погибая, булут очень эффектно рассыпаться. хотя фонтан крови и плоти придется по вкусу юным садистам.

Игра обещает быть более красивой, нежели её предшественница. Драконы не только очень сильные, они исключительно хорощо смотрятся в полете. Для разной скорости полета предусмотрена своя анимация. Когда дракон снижается, то начинает размахивать крыльями всё быстрее и быстрее, а когда уже наберет скорость, то, расправляя великолепные крылья, парит в воздухе, четко вырисовываясь на фоне ландшафта.

Деталям придается особое значение: весла опускаются в воду, руль поворачивается, паруса меняют угол наклона и поворота. Вода полностью анимирована. Если лодка наклоняется или врезается носом в волны, то это должно впечатлить даже самого привередливого

WEREWOLF: THE APOCALYPSE

Разработчик Dreamforge Entertainment Издатель ASC Games Выход лето 1999 г.

Жанр RPG / action Наступления ночи ждали и боялись. Боялись потому, что не знали. **УВИДЯТ ЛИ ОНИ ЗАВТРА ВОСХОЛ СОЛН**ца. Мужчины заранее заканчивали все свои дела, готовили оружие, а главное - запасали побольше отня. Женщин и детей постарались спрятать, правда, многие из них остались, чтобы помочь, Деревня Кії па Korr готовилась к решающему бою, возможно, последнему. Сперва они ждали White Howlers, волколюдей, тех, кто всегла поллеоживал их борьбу против фомори. Были они союзниками хлопотными. Приходилось давать им дань за защиту от исчадий ада, Бывало, что из деревни исчезал младенец или ребенок постарше, а то в свиреных лапах любовника погибала одна из женщин или же рождалось нечто. волкообразное - вервольф. Но главное, что фомори знали у людей есть защитники, которые будут сражаться с ними до конца. Однако теперь что-то случилось. Волки не приходили, а когда послышался их долгий протяжный вой, стало ясно, что ждать помощи от White Howlers не приходится. Они предали и перешли на сторону врага

Elyr Ma Cullogh тоже хотела бы остаться со своим мужем, но она слишком боялась, что навредит ребенку, который скоро должен был родиться. То, что предстояло ей увидеть, не забыть никогла Вервольфы появились неожиданно, их огромные клыки сверкали, когти были готовы рвать живую плоть. Подобно сверкающим бесшумным теням, они выскакивали из тьмы Силы оказались слишком неравными. Обезумевшие от крови вервольфы и фомори заживо разрывали на части детей и женщин, подобно полоумным маньякам, они обматывались кишками убитых и поднимали окровавленные морды к небу.

Оставшиеся в живых завидовали умершим, так непереносимы были пытки, которым их подвергли мучители. Долго пытались сопротивляться защитники деревни, веды именно они испокон веков были Хранителями. Но вот наступило черное мгновение — веовольфы

вступили в Circle of the Spring. Ом был разорам. White Howlers nepecranu существовать. С этого миновения они стали всеми презираемыми изголями, за невидание предательство по отношению с древним ценностам их стали ценностам их стали ненавидеть и презирать. Жестомие и коварные, получив мовое имя тhe Black Spria Oancers, они превиже от презирать. Каком в заклитых врагов стать замиста. В заклитых врагов стать меня с заголя учето тремерати племеня с заголя замистам.

После кровавой резии из всей перевни в яким осталась только Еју Ма Сиllogh, Вида, что ејс сонежо, стаснето, стаснет

Именно этот повзрослевший ребенок станет героем нового продукта - action/adventure от первого или третьего лица с элементами RPG. 30ByT ero Ryan McCullough. и он последний из своего племени кто остался чистым от проклятия. Перед ним тяжелый выбор - то ли он пойдет по стопам своих проклятых предков, то ли станет защитником Gaia, духовной и материальной субстанции, олицетворяющей Мать-Землю. Никогда раньше юноша особенно не задумывался о том, какой огромной внутренней силой обладает.

Стремление к Светлой стороне бытия становится сильнее еще и потому, что очень сильное воздействие на окружающий мир и всё живущее в нем оказывает НЕЧТО под названием Wvrm - то есть разрушение, мрак. Всё большее влияние на души и умы оказывает The Trait, Wyrm - одна из его составных, две другие стороны - Weaver (Order) и Wyld (Chaos). Пока эти тои части находились в равновесии, всё шло относительно хорошо, но произошло непоправимое Weaver и Wyld нарушили существующее равновесие, что стало угрожать безопасности мира. И только племена Garou еще способны повлиять на ход событий.

Помимо обычного мира, в котором соседствуют люди и вервольфы, существует также и иное измерение, называемое Umbra – Полная Тень Это Бархатная тень нашего реального мира. В этом универсуме обитают духи. Здесь

никогда не бывает ночи и дня, только вечная полутыма. Запази спавына здесь острее, а зауки расрежуренность быстрее и дальше. Каждее существо, каждый предмет бывынго мыра оставляет свою темь довожного мыра оставляет свою темь довожного мыра оставляет свою за предмета предмета их из этого учеть, чем побая челоречества изгора.

ЖДЕМ ИГ





Когда White Howlers предали своих братьев-волколюдей, перед спиритами тоже встал выбор – следовать за ними в измене или избрать долг. Они выбрали долг.

Действие всей игры происходия мрачном мире готики, Тhe World of Darkness. Разные племена отличаются друг от друга специфическими умениями и способностями. В зависимости от того, какой выбор сделает ваш герой, изменится и коружающая обстановка

Это могут быть респектабельные улицы Лондона, развалины древних греческих городов или девственные леса Амазонки. Вам предстоит сражаться либо врукопашную, используя специально разработанную систему, или же прибегнуть к разработанной по мелочей магии. Перед игроком будет широкий выбор средств и умений, с их помощью врага можно пибо уничтожить полностью, либо в значительной степени ослабить его силы. Изменения вервольфов проходят постепенно, но наглядно, причём время суток не имеет для них никакого значения. Игроку предлагаются три формы - Homid (человек), Crinos (человеко-волк), Lupus (RODK).





РОЗОВАЯ ПАНТЕРА: ФОКУС-ПОКУС

РАЗРАБОТЧИК	Vanderlust Interactive
ИЗДАТЕЛЬ	«Новый Диск»
Выход	сентябрь 1998 г.
ЖАНР	детский обучающий квест
ТРЕБОВАНИЯ	486 DX2 66, 16 M6
ГРАФИКА	******
ЗВУК	*****
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	********
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	7_8 Хороший детский квест, особенно для любителей первой части







так, что же можно сказать о второй части этого замечательного детского квеста? Только хорошее. Напомню, что предыдущая игра называлась «Розовая пантера: право на риск» и отличалась хорошим качеством перевода, ненавязчивым юмором, а также возможностью увлекательного обучения прямо во время игры. Все эти достоинства в полном составе перекочевали во вторую часть, претерпев незначительные изменения. Так, например, за обучение теперь отвечает «Магическая Книга знаний». Она поведает нам о культуре, обычаях и достопримечательностях тех мест, куда неумолимая сюжетная линия забросит Розового Любителя Острых Ощущений. Не забыта в продолжении и ещё одна хорошая традиция - обилие хорошей музыки на любой вкус. Хотя, чтобы не грешить против истины, признаюсь, что песен всего пять, зато действительно на любой вкус - тут вам и рок, и джаз, и блюз... Пара слов об управлении: сложнее оно не стало. Пробел помогает сократить заставки между уровнями и слишком длинные диалоги, курсорные клавиши (Влево, Вправо, Вверх, Вниз) дают возможность переместиться на одну игровую сцену назад или вперёд. А в меню «Справка» вы сможете найти ответ на интересующий вопрос. «Книгой знаний» пользоваться не сложнее, чем обычной книжкой; в ней пять разделов, по числу стран, в которых предстоит побывать Пантере. Щёлкнув на названии страны, вы попадёте на титульный лист, где содержатся всевозможные сведения. Чтобы перейти к другим разделам, достаточно щёлкнуть на одной из пяти закладок сбоку книги. Вот, собственно, и все премудрости, которые необходимо усвоить до начала игры. Переходим непосредственно к приключениям!

Да-да, всемирно известный Розовый Сыщик опять не может обойтись без нашей помощи. Что же на этот раз произошло? Да ничего особенного: просто один маленький, но слишком умный мальчик, увлёкшийся практической магией, случайно превратил свою подружку в большого зелёного монстра! А так всё в порядке... Ну а Пантера, как всегда, попал в самый центр событий. Ничего не подозревая, ходил он по домам, продавал книги и набрёл как раз на тот дом, где произошло достопамятное превращение. Само собой. что Пантера прежде всего сыщик. Пусть даже и в отпуске... Поговорив с горе-волшебником, он выясняет, что превратить монстра обратно в девочку можно только одним способом: проникнув в дом угрюмого (а возможно, даже и злого) мага Черносмита и выкрав оттуда его магическое пособие по превращениям. Руководствуясь пособием, маленький волшебник составит рецепт колдовского зелья, способного разрушить чары. Такие вот дела... Ну вы же знаете Пантеру страшновато, конечно, что и говорить, но девочку надо выручать. Тем более, что она уже и не хочет снова стать нормальной девочкой. А хочет стать бессмертной, волшебно-русалочной принцессойниндзя. Итак, расследование начинается..

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

Особняк профессора Ван дер Зуба. Ну и достаётся же Пантере! Игра ещё только началась, а сыщик уже успел получить по голове. Ну ничего, через минуту-другую он придёт в себя и захочет освежиться. Однако дворецкий его в ванную не пустит. Что делать. привыкай, сыщик, к людской жадности! Надо где-то раздобыть денег, дать на чай этому крохобору. Выйдите в холл (стрелка направо),

войдите в левую дверь. Хотя там и двери-то никакой нет - одна занавеска висит... Щёлкните мышкой на картине справа. А вот и сама хозяйка дома. Да. выглядит она явно не блестяще... Тем не менее, прочтя Пантере мораль о том, как нехорощо отрывать занятых людей от дела, она всё же даст ему на чай несколько монет. Чего нам. собственно, и было нужно. Не спешите возвращаться к дворецкому - зайдите в другую комнату, справа. Поговорите с обладателем голливудской улыбки и оригинальной причёски. Поднимите то, что он уронит -

MEDAEN

пригодится. Ради интереса можете поговорить с другими обитателями комнаты, хотя практической пользы от этого уже не булет. Возврашайтесь к дворецкому и отдайте ему деньги. Зайдите в ванную, откройте шкаф и возьмите «лержатель улыбки». Ещё можно нажать на кабинке туалета, тогла Пантера туда зайдёт и... займётся тем, что делают все нормальные люди в кабинке туалета. Но в поспелний момент застесняется. И правильно. Не при людях же! Выйлите из ванной комнаты и откройте дальнюю дверь при помощи шпильки, которую вы подобрали в гостиной Теперь всё ясно - зелёный монстр и мальчишка-волшебник Пантере к сожалению, не приснились... Можете щёлкнуть на листке, лежашем на столе, чтобы послушать о тяжкой доле магов вообще и Черносмита в частности. Юный любитель магии пояснит Пантере, что спасти девочку можно, достав все необходимые компоненты для приготовления магического зелья, а также магическую книгу превращений. Как ни крути, а надо отправляться в гости к профессору-чернокнижнику. Так что жмите на окно и -

найти первый компонент магичес-KOLO SEUPA

Сибирь. Кого только не встретишь в Сибири... Многие тула попадают. Вот и клоун из московского цирка тоже очутился здесь, правла. по своей воле. Выслушайте грустную историю и отдайте ему «держатель улыбки». Первейшее лело для Розового Сышика - помогать всем, кто в этом нуждается. Однако в помощи нужлается не только клочн... Щёлкните мышкой на проруби - Пантера наберёт возлуху и заглянет под воду. Ого! Мамонт, миллионы лет проторчавший в ледяной толще! Это как раз то, что нужно, идеально подходит по опи-Санию для первого компонента зелья. Надеюсь, никто не собирается его варить? Ну что ж... Осталась только одна пустяковая проблема - достать его оттуда. И разморозить... Так что не теряем времени - идём направо, полутно прихватив бурдюк с молоком, который уронил олень. Вот мы и в таёжном поселении. И первый его обитатель, мягко скажем, не рад Пантере. Это сторожевой медведь. Ладно, не пугайте Самого Храброго Сышика, а полойлите лучше к бабусе, мирно стригущей ногти. Если



Дом Черносмита, После знакомства с ручной Чёрной Дырой заберите магическую книгу и быстрее жмите на дверы! Помните, маг отсутствует только один час! Кажется... Вроде бы... Как же так?! Зловещая тень нависла нал порогом профессор вернулся раньше времени! Похоже, Розовый Любитель Загадок влип. И на этот раз основательно... Провалившись в Чёрную Дыру, выбирайте местом прибытия Сибирь. Там Пантере предстоит

бы Пантере перед этим приключением честно признались, сколько гадости ему придётся таскать в своём кармане, он, скорее всего, сбежал бы! Или взял бы напрокат грузовик побольше. В общем, захватите пару бабусиных ногтей - пригодятся... Выслушайте её рассказ ага, олень, стало быть, беглый и домой возвращаться не хочет? Разберёмся. Возьмите лежащую рядом с юртой спутниковую антенну и заходите внутрь. Поговорив

с девочкой Чуки, возьмите кастрюлю с водой, а затем пологрейте нал плитой бурдюк с молоком. Выходите из юрты – будем помогать левочке. Сначала шёлкните на снежном сугробе - Пантера прыгнет в него, оставив отпечаток. Вылейте туда воду из кастрюли и заберите получившуюся ледяную фигуру.



Напоите сторожевого медвеля (звучит-то как, а?) тёплым молоком, бросив ему бурдюк. А когда он заснёт, поднимитесь на самую крышу его берлоги и установите там ледяную фигуру, затем поставьте на неё антенну - вот дело и сделано! Заходите к Чуки - теперь она настолько увлечена мультфильмами, что не будет против, если Пантера позаимствует парочку видеокассет. Вернитесь к замёрзшему озеру и используйте ноготь бабушки на свисающих с края скалы сосульках. М-да... Бабушке стоило бы всерьёз подумать о карьере супергероя. С такими-то ногтями... Однако образовавшаяся ле-СТНИЦА ИЗ СОСУЛЕК ПОКА НИКУДА НЕ ведёт. Поэтому воспользуемся Чёрной Дырой как телепортатором (просто достаньте её и щёлкните где-нибудь рядом с Пантерой) и переместимся на берег Мёртвого

MODS. Берег Мёртвого моря. Возьмите кусок соли на берегу и сразу обратно - пока нам здесь ничего не нужно. Тем более, что Пантера нечаянно раздавил чьи-то солнечные очки... А вон и их хозяин плывёт. Скорее назад...

Сибирь. Олень опять прискакал и явно издевается над Пантерой. Ну ничего, сейчас посмотрим. кто тут остроумнее... Достаньте кусок соли и дайте её оленю. Ага. нравится? А теперь заберите кусок. Олень настолько увлёкся, что даже



PAEM

не заметил исчезновения лакомства. Отсюла вывол - теперь мы знаем, как вернуть оленя бабушке Тунге. Илите в посёлок и отлайте ей соль. Всё в порядке, блудный олень вернулся к хозяйке, а нам нало Ого-го! Оказывается злесь ещё и землетрясения случаются... В общем, нало опять перемещаться к морю. Заберите с земли частииу метеорита и возвращайтесь на

Берег Мёртвого моря, Возьмите с покрывала пинцет и зайдите в пещеру справа. Темновато тут., Достаньте метеорит и положите его на уступ... Вот теперь совсем пругое дело – хоть дискотеку устраивай! Поинтересуйтесь, чем это тут занимается парень с газовой го-





смысле... мышкой... Он мигом примчится на этот берег. Возьмите страусиное яйцо. И послушайте заодно песню на тему «всё, что вы хотели знать о страусах, но боялись спросить». Всё, наша миссия на тёплом берегу Мёртвого моря закончена, пора возвращаться в хополную Сибирь.

Сибирь. Но не совсем... Почему не совсем? Да потому, что ледяная стена, закрывавшая вход в крысиное царство, рухнула от непавнего землетрясения, и теперь Пантере предстоит туда спуститься. А это уже вроде как Сибирь... а вроде как и нет... Получается, это уже под Сибирью. Нет уж, чтобы не запутаться, скажем лучше так:

Сибирь: логово крысиного короля. Вот это уже ближе к истине. Итак, заходим в пещеру. Сыщика там встретят два привратника и предложат ответить на пару вопросов. Возможно, вы знаете ответ, а может, и нет. А Пантера рискует. Так что лучше послушайте подсказки: в ответ на вопрос, кто является переносчиком страшной болезни - тифа, щёлкайте на вошь. На следующий вопрос, кто самый страшный враг крыс, жмите на старичка, то есть отвечайте: «Возраст». Вот крысы и пустили вас в своё погово Стоит поговорить с его обитателями. Начнём, пожалуй, с самой крутой на вид крысы. Она стоит левее всех. После разговора с ней, выяснив, что люди и их ядерные испытания являются причиной всего этого безобразия, заведите разговор с барменом. Как же здесь все любят загадывать загадки... Вот опять. На первый вопрос отвечайте не задумываясь, жмите на крысу. В награду Пантера получит крыс-бургер (о том, из чего он сделан, лучше не думать), а также новую песню, в которой комсы на все палы расхваливают сами себя. После песни вы станете свилетелем небольших крысиных разборок, Возьмите кнопку, которой одна крыса пришпилила другую, и подойдите к доске, перекинутой через камень. Положите на неё крыс-бургер (только с правой стороны!) и затем пришпильте его кнопкой. И скорее прыгайте на другой конец доски! Одна из крыс позарится на угощение и прыгнет на доску, переправив таким способом Пантеру наверх, ко входу в логово самого Крысиного Короля. А вот и сам «его величество». Доделав зарядку, он поведает вам о проблемах своего королевства: сам король ведёт здоровый образ жизни и хочет, чтобы все его подданные были такими же здоровыми, как и он. А крыс не так-то просто заставить делать зарядку каждый день... В общем, говорить он будет достаточно долго, но главное, что у Пантеры есть как раз то, что нужно = это видеокассета с записью спортивных упражнений Джейн Фонды! Отдайте её королю и выбирайтесь наверх

Сибирь, Просто Сибирь... Вот так сюрприз! У мамонта оттаял хобот Олнако Пантере от этого не легче - что толку от хобота, когда... з-з-з... остальной мамонт закован в пёл? Пално поможем Самому Самостоятельному Сышику - возьмите страусиное яйцо и запихните его мамонту в хобот. Ужасающе чихнув, тот вырвется из ледяного плена, и Пантере останется только забрать его с собой. «Невозможно», - скажут некоторые скептики, и будут правы. Но ведь у нас муль-



ИГРАЕМ

ра так Здесь возможно вёд даже то, чего быть не может. Потому перепрытните на другой берет (пользуес. только большим льднеами) и уверенно жинге на мамонта. Пантера засучет его в свой чегобъятный карман, а клоун му поможет. Всё, больше сышика в Сибири ничто не задерживает, а пототому достовайте Чёрную Дыру и перемещайтесь в особняк Ван раз Зуба.

особняк профессора Ван дер Зуба. Коррее брадунге ниого волшебника своими трофевми, от две мус перва грибок, а затем мамонта мисто варить не собирался, а требовался только его смех. Никогда не пробо звали раскоменты мамонта? Однако звали раскоменты мамонта? Однако девочке-монстру это удалось. Правада, слега специфическим способом, больше подходящим способом, больше подходящим от дерественных распоражения ужаспособом, больше подходящим от дерественных распоражения ужаспоненты на месте – основ мая гороманся закимающих распоражения на месте – основ мая горомам.

О чудо! Вместо зелёного монгстра мы видии самую антуральную бессмертно-русалючную принцессу-гниндзя! Но, видимо, сегодую сисчастивый день для Пантеры мевоваленная принцесса быль со голодна, что съела отраленнюе вблоко! Пантера, надо исправлять положение. Срочно необходимы интершенны для нового скадобья, которое вернёт принцессу к жизнайкаждая минтура на счету, достанайте чёрную дыру и отправляйтесь в луть!

ЧАСТЬ

Новые приключения — новые страны. На этот раз Пантере придётся выбирать между островом Борнео и Кенией. Начнём с Борнео.

Шхуна у острова Борнео. Рыбаки на шхуне очень голодны. Это видно невооружённым взглядом. Как же им помочь, ведь вокруг нет ничего съестного? Прыгайте в воду, захватив с собой пустой мешок. Щёлкнув по днищу корабля, отковырните с него несколько съедобных ракушек - вот и обел лля голодных рыбаков! Но там, глубже. ещё кто-то есть... Да, замечательное общество! Самая яловитая в мире змея, раненая акула и мурена. Поговорив со змеёй, заберите её при помощи мешка. С муреной можно пообщаться, щёлкнув на одном из растений. Затем поговорите с раненой акулой. Ей потребуется ваша помощь - ну, это будет совсем не трудно. Вернитесь на ко-

рабль и предложите рыбакам пообедать супом из ракушек. Они будут очень рады свалившемуся с неба... или, точнее, приплывшему из океана обеду и не будут против, если Пантера позаимствует у них акульи плавники. Заберите их и возвращайтесь к акуле. Используйте на ней плавники, и Пантера во мгновение ока превратится в Великого Розового Целителя, Вот и всё. акула здорова! Только как бы это не обернулось бедой для сышика... Нет, ничего подобного, совсем наоборот – океанская хищница даже поможет Пантере добраться до острова. И не один раз... Воспользуемся её помощью и переберёмся на остров

ся Чёрной Дырой как телепортато ром. Переносимся в Кению!

Кения. Ну и шляпа же этот экскурсовод! Взял и сломал рычаг управления на воздушном шаре. Теперь туристам на нём далеко не улететь. Придётся помочь... Идите налево и подберите клюв птиныносорога. Поболтав со своим африканским родственником (в смысле, конечно, родственником Пантеры), достаньте с дерева экзотический плод и идите дальше налево, в масайскую лепевыю Один из тамошних жителей собрался устроить праздник, а на стол подать нечего (надо же, такие

разные народы, а проблемы везде



Остров Дракона. Повернув направо и нажав на указатель, вы станете свидетелем драмы животного мира: здоровая и очень голодная драконша собирается напасть на маленького, и в чём не люжнного кабама. Пантера и на этот раз на высоте: достанъте и захрама мешкос замей и примените его на драконше. Она моментально имгичать.

А кабан даст Пантере бутерброд с ветчиной. Послушав песню о драконах, возвращайтесь на берег и переправляйтесь на другой остров.

Джунгли острова Борнео. Сворачивайте в глубину острова, на этот раз налево. Каждый обитатель джунгией подробно расскажет вам о себе. Выслушав всё это, щёлнияте на дереве с дуплом. Там явно кто-то есть. И этот кто-то наверняка птица, а точнее, птицы-то сороги, полавшее в люзушу, И для того, чтобы им помочь, потребует ств очередную даз воспользоватьПантере надо будет вернуться к самому началу своего путешествия особняку профессора Ван дер Зуба. Так что доставайте из кармана уже спегка запылившуюся Чёрную Дыру, и в путь!





Джунгли острова Борнео. Возвращайтесь на шхуну. А вы думали, легко быть сышиком? Да ещё мультипликационным?



Шхуна у острова Борнео. Прыгайте в воду и предложите голодной мурене чёрствое печенье. Да уж... Кто же мог предположить что оно настолько чёрствое... Несчастная мурена лишилась зуба (видимо, одного из последних), а Пантере как раз он-то и нужен. Забирайте этот самый зуб и возвращайтесь в джунгли.



отметить это памятной татуировкой. Подарите им зуб мурены - он как раз подходит для такого дела. В благодарность за это один из кочевников даст Пантере украшение в виде кольца. Или кольцо в виде украшения... Ага, начинаем потихоньку розоветь... А самой голодной представительнице племени отдайте бутерброд с ветчиной. Но взамен она вам ничего не ласт. Змечаете, сколько в игре голодных персонажей? Всё в духе времени... Ну что ж. кочевники укочевали, птицы разлетелись - здесь нам больше делать нечего, перемещаомса в Конию

Кения. Белные туристы вместе с экскурсоводом так и сидят в воздушном шаре. Отдайте им кольцо кочевника, оно запросто заменит сломанный рычаг. А с полученной взамен бутылкой шампанского придётся... Что, уже знаете? Угадали, опять придётся ташиться в особняк профессора Ван дер Зу-

Особняк. Обменяйте у Пола Печеньи (это такой зеленоватой наружности дядя, сидит за столом слева, с самого краю) бутылку шампанского на кусок печени. И сразу же прыгайте в телепортатор - предстоит очередная прогулка. Обратно, в Кению.

Кения. Илите в масайскую леревню и отдайте кусок печени масаю, тому самому, который праздник хотел устроить. Взамен получите то, за чем сышик прибыл в эти края. То есть молитву человека с красным лицом. Это один из ингрелиентов зелья! Возвращаемся в особняк

Особняк. Отдайте ингредиент маленькому волшебнику. Теперь бы ещё отыскать хранилище чело-

веческой души... Хотя подождите... Ведь птица-носорог, по поверью борнейских кочевников, как раз и есть хранилище человеческой души! Ну вот и завершающий ингредиент найден - отдайте птицу волшебнику и приготовьтесь лицезреть таинство колдовства... нет. что-то у начинающего мага не ладится. Достаньте поднос с фруктами и насыпьте немного в котёл. Ого-го Опять этот пилетант всё напутал! Девочка по имени Виолетта ожила, но превратилась в когото совершенно непонятного. Похоже, что расхлёбывать всё это будет опять наш Розовый Любитель Приключений...

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ

Отправляйтесь вслед за улетевшей девочкой в зал, где все с нетерпением ждут представления коллекции зубов знаменитостей. Только хозяин дома закончит говорить и все начнут любоваться коллекцией, как девочка-чудовище появится прямо из стола и зависнет в воздухе! Пока гости приходят в себя от такого зрелища, воспользуйтесь обстановкой и возьмите со стула фотоаппарат. А потом дважды покопайтесь в сумочке на столе. Да-а... Если бы Пантера не стал сышиком, боюсь, что из него получился бы отличный карманник. Пока сышик занимался воровством чужих вешей, ситуация начала потихоньку проясняться. Оказывается, колдовство маленького мага перепутало межлу собой лве сушности - Виолетты и... Ехидны! Дада, той самой, из древнегреческих мифов, в которых сказано, что она внучка самого Посейдона, а ещё -





NIPAEM

фы, а тело змем. Неудивительно, что Виолетта так плохо выглядит... Что же, геперь хоть ясно, как можно спасти Виолетту – надо отправляться не куда-инбудь, а на Олимп и попросить Зевса вернуть девочке человеческий облик. Так что доставайте Черную Дыру и отправляй-Тесь в лута!

Олимп. Поговорите со всеми богами и дождитесь появления Посейдона. Всё понятно - помочь Пантере может только Афина, а её проглотил Зевс. А Посейдон даже подсказать сыщику ничего не захотел, ушёл и трезубец забыл. Он забыл - Пантера возьмёт. Не впервой... Однако никто так и не захотел помочь сыщику поговорить с Зевсом. Тогда прибегнем к подкупу... Отдайте флакон с духами Афродите. Получилось! Зевс прилетел на запах духов. Теперь надо как-то освободить Афину из головы громовержца. Воспользуйтесь для этого трезубцем Посейдона. И не бойтесь за Зевса - он же царь богов. Час от часу не легче - как только Пантера рассказал, куда исчезла Ехидна, его сразу же обвинили во всех грехах! И теперь сыщик должен пройти два испытания, чтобы остаться в живых. Вдоволь натренировавшись вместе с Аполлоном (где-то я его видел), отправляйтесь на первое испытание (крылатый конь Пегас вас подвезёт). В нём Пантере предстоит избавиться от двух горгон, не пролив при этом ни капли крови.

Пещера горгон. Они не такие уж и глупые, эти горгоны. Если просто попытаться использовать зеркальце, одна из них сразу же предупредит другую об опасности. Так что сделаем похитрее. Воспользуйтесь подносом с остатками греческого салата. Одна из горгон не удержится от искушения пообедать и, случайно взглянув в вогнутую крышку, тут же окаменеет. После чего другая, нимало не обеспокоенная судьбой своей сестры, начнёт спокойно уплетать салат. А зря. Бдительность терять никогда не надо. А теперь Пантера может спокойно применить зеркальце. Вот и всё - дело сделано, так что сыщик может теперь гордо именовать себя Великим Розовым... Обманщиком. Ладно, пусть даже хитростью, но первое испытание пройдено, осталось только захватить с собой доказательства. Достаньте фотоаппарат и спелайте снимок Пантеры на фоне окаменевших горгон. После чего можете смело возвращаться к олимпийцам.

Олимп. Продемонстрируйте фотокарточку Зевсу и всем остальным, чтобы никто не усомнился в подлинности слов Пантеры Теперь пришла пора второго испытания - на сообразительность. Я, конечно, ничуть не сомневаюсь в знаниях Пантеры, но всё-таки. на всякий случай, напишу ответы на вопросы. Итак, волосы Медузы были превращены Афиной в змей Желая стать покровителями Афин. Посейдон и Афина предложили грекам каждый свой дар: Афина оливковое дерево, а Посейдон источник. Победила Афина, оно и понятно, кушать-то хочется всегда, а вода - вот она, под боком. Целое Средиземное море, пей, сколько пожелаешь. Правда, опреснять воду тогда ещё не умели... Зато из оливок можно делать массу полезных вещей, например, масло... Впереди ещё один вопрос - кто отец Афины, Аполлона, Гермеса и других олимпийцев и героев?

Особняк профессора Ван дер Зуба. Здесь уже практически конец игры, и события будут развиваться сами, без нашего участия. Позтому воспользуемся моментом и просто понаблюдаем за развязкой. Итак, Посейдон попытался призвать Ехидну к порядку, однако ничего из этого не вышло. Потом ему на выручку пришёл маленький волшебник-самоучка. И тоже ничего не смог поделать. И тут на сцене появляется - кто бы вы думали? - профессор Черносмит собственной персоной! Оказывается, не такой уж он и страшный и вовсе не злой. Просто он, как любой человек, не любит, когла без спросу берут его вещи. А теперь он за несколько секунд отделил Виолетту от Ехидны. Вот что значит насторь ший волшебник! Всё в очередной раз закончится благополучно, коллекция зубов достанется тем, кто больше всего в ней нужлался доктору и его жене, которую он сам



Тут, я думаю, вы и сами догадаетесь: конечно, это Зевс - царь богов. Вот и всё, Пантера выдержал все испытания, и теперь, может быть, боги захотят помочь ему? Ну наконец-то Посейдон согласился отправиться с Пантерой. Тем более что Ехидна - его внучка. Доставайте Чёрную Дыру и возвращайтесь в особняк в компании бессмертного олимпийца. Стоп-стоп-стоп! Тут я заметил одну маленькую неувязочку, о которой стоит упомянуть Дело в том, что прыгали-то в Чёрную Дыру Пантера и Посейдон, и в особняк тоже прибыли вдвоём, а летел только один Розовый Сышик. Может быть, это и мелочь, однако в хорошей игре каждая мелочь должна быть учтена.

сконструировал. Маленький волшебник теперь станет учеником Черносмита. А Пантера заберёт свою книгу и пойдёт дальше – навстречу новым приключениямы.

За время производства игры ни одного зверя не пострадало.

Любое совпадение героев игры с реальными животными, птицами, рыбами, драконами, колдунами и розовыми пантерами является чистой случайностью.

За возможные превращения, могущие произойти в результате неправильной эксплуатации Магической Книги и колдовского зелья, автор статьи ответственности не негёт



В ПОИСКАХ **УТРАЧЕННЫХ СЛОВ**

	РАЗРАБОТЧИК
ı	ИЗДАТЕЛЬ
	ВЫХОД
ı	ЖАНР

октябрь 1998 г

486 8M6 ТРЕБОВАНИЯ

ГРАФИКА ИГРАБЕЛЬНОСТЬ ******** ******

Оригинальный подарок

ОБШИЙ школьнику, начинающем изучать английский язык РЕЙТИНГ

часы («clock») на бочке в левой части экрана и яшик («trunk») неподалеку от бочонка, стоящего справа. Теперь можно идти дальше там, гле перчатка становится крас-

ной, находится выход. Кстати, если

какие-то слова непонятны или незнакомы можно получить перевод: наведи курсор на слово и нажми правую кнопку мыши. В следующей комнате возьми

Возьми яйцо («egg»), которое ле-

жит в корзинке рядом с лестницей.

карточного короля («king»), дотронься до светильника на потолке («light»). Теперь пройди в левую ляерь и выполни задание - подбери к каждой картинке нужное слово. В результате получишь слово «old». Но это еще не все. Теперь нужно открыть люк в подвал. Там находится кроссворд. Разгадай его, и получишь слово «years». Слова по горизонтали: horse, bird, lion, cow, turtle; по вертикали: dog. snake.

Чтобы выйти, наведи курсор на потолок. Около веревочной лестницы перчатка станет красной, и ты сможень вернуться обратно. Пройди в правую дверь. В стоге сена спрятано спово «straw». Теперь у тебя есть все слова для того, чтобы вставить их в первую страницу книги. Наведи курсор на лист бумаги и действуй!



НА КУХНЕ

Вот ты и в доме. В кухне ты найдешь много нужных слов. Смотри: на столе лежит хлеб («bread»), рядом с ним нож («knife»). На полу дверца в подвал («basement»), Почему бы тебе не открыть холодиль-

дит игру, одновременно повышая навыки чтения и письма, построеина предпожений и понимания прочитанного. ник («refrigerator») и не взять с верхней полки сыр («cheese»)? На холодильнике висит записка; обязательно прочитай ее и выполни запание За это получишь еще одно

слово («invited»). Теперь можно

гровая программа для детей от 10 лет, изучающих английский язык. Созданная по оригинальной методике погружения, она сюжетно представляет собой приключен-

ческий квест. Выполняя различные виды заданий, играющий прохо-



в гостиной

Полойли к столу и с радиоприемника возьми антенну («апtenna»). Найди под ковром дверцу («open») открой окно («window»). Не пропусти маленькую коробочку на диване: если выполнишь задание, то найдешь здесь слово «mission». Слово «door» спрятано в двери слева (правда, войдя в нее, ты вновь окажешься на кухне). Вернись обратно и подойди к правой двери. К ней приколота вторая страничка Волшебной книги. Вставь утраченные слова, и страничка оживет. Теперь - вперед!

НА УЛИЦЕ

Все идет по плану. Ты приближаешься к цели - замку злого короля Пондоса. А вдруг он прячется где-то здесь? Постучись в левую дверь. Кто это? Твой старый приятель Горди! Он загадает тебе загадку, а ты выбери правильный ответ. В награду получишь слово «гаіп». Но это не все! Пробеги по крышам ломов («гооб»), загляни в окна («window»), дотронься до фонаря около двери («light»). Иди туда, где перчатка становится крас-**НОЙ**

Теперь остановись перед кополцем («well»), посмотри на башню («tower») позали него. На башне - колокол («bell»), который тебе



«Три тысячи лет тому назад на Землю было послано волшебное яйцо, в котором было спрятано таинственное Голубое существо. Его миссия состояла в том, чтобы принести на Землю мир. К несчастью, волшебное яйно попало в руки правителя древней Арконии, злого короля Пондоса... Король Пондос хотел, используя силу волшебного яйца, завоевать весь мир. Но он умер, и его похоронили на острове Бабочек, Миновали столетия, и вот пришпо известие, что злой король Пондос скоро оживет и разрушит мир. Добрые силы велели Голубому существу спасти мир от зла. Ты должен помочь ему найти слова, которые зпой король стер из Волшебной книги. Только так Голубое существо сможет добраться до замка и сразиться с Пондосом. Нужно немедленно действовать: из подвала уже слышится странный шум».

В ПОДВАЛЕ

Ну и ну! Таинственное Голубое существо, оказавшееся забавным крохотным человечком синего цвета, выбралось из яйца и готовится отправиться в путь. Однако без твоей помощи ему никак не обойтись. Осмотрись вокруг и постарайся дотронуться до каждого предмета, на котором курсорстрелка превращается в синюю перчатку. Ты увидишь, как называется по-английски каждый предмет. Но тебе не нужно указывать на все предметы и, таким образом, не нужно брать все слова подряд.

тоже нужно взять. Начинается годза, слева вспыхивает молния («lightning»)

Иди дальше. Видишь бочонок в правой части экрана? Там спрятана игра «Один лишний». Тебе нужно выиграть, и тогда ты получишь слово «раззіпа». Рядом с бочонком лежит камень («stone»), возьми и его. Вперед, за красной перчаткой

Не устал еще? Тогда загляни в витрину магазина. Там выставлены шляпы («hats»), рубашки («shirts»), туфли («shoes»). В коробке рядом с туфлями найдешь задание и слово «stove». Вывеска («store») тебе тоже приголится

Поверни направо. Увидишь перед собой тропинку («path»), ведушую к лесу («forest»). На комине дома труба («chimnev»), дотронься до нее. Теперь у тебя есть все, чтобы заполнить третью страницу великой Волшебной книги. Она прикреплена на указателе у песа

В ЛЕСУ

Вот ты и в лесу. Здесь тебе предстоит продолжить поиск нужных слов. Они спрятаны среди деревьев и листвы. Посмотри на лерево, растушее справа. В нижней части ствола ты найдешь слово «creature», в середине - «air», на верхней ветке - «brunch». на нижней - «courage». На центральном дереве прячется «hundreds», на ветке в левой части экрана - «fear».

Иди дальше. В нижней части среднего дерева прячется «tree trunk», посередине - «tree», а меж-Ду двумя деревьями - «wind». Повернув налево, найдешь слово «leaves». Оно прячется в середине второго дерева справа.

И вот ты стоишь перед входом в замок. Выбери тропинку, ведущую к его воротам («path»), и щелкни кнопкой мыши по колоннам рядом с воротами («pillars»), Коснувшись входной двери, получишь уже знакомое тебе слово «door», в украшении над дверью прячется «castle». Все найденные слова вставь в четвертую страницу Волшебной книги. Чтобы продолжить путешествие, вернись в самое начало леса

ВОЛШЕБНЫЙ ВХОЛ

Дерево поможет тебе пробраться к стене волшебного замка. Чтобы разрушить кусок стены, выполни задание - и ты получишь слово «world». Внутри тебя ждет еще одно задание. Выполни его, и у тебя появится слово «сопацег»

Не торопись, проверь каждый кирпичик: некоторые противополож ные по значению спова стоят подом. Теперь иди по темному тоннелю до тех пор, пока не наткнешься на свечи. Зажги их в том же порядке, в котором они вспыхивали и получишь слово «burned».

Ты почти у цели! Тоннель закончился тупиком. Видишь капающую воду в верхнем левом углу? Наведи на нее курсор и нажми кнопку мыши. Ты увидишь водопад, а в нем - пятую страничку Волшебной книги. Заполни ее

В воде появляется маленький синий человечек. Когла волопал иссякнет и человечек упадет на землю, наведи на него купсоп и щелкни кнопкой. На стене подвала появится огромное лицо с большим ртом; рот - это ворота, ведущие в замок злого короля Пондоса Наведи на них курсор и отправляйся вперел



B 3AMKE

Ты попал в первую комнату волшебного замка. Тебе страшно? Не бойся, до встречи с королем еще далеко. Осмотрись и найди здесь то, что может тебе пригодиться. Видишь стакан воды на столе? Там лежат вставные зубы («teeth»). Тебе не помещают книжная полка («book»), звезлочка («star») в окне и глобус («world») в левом углу комнаты. Иди дальше. Две картины на стене далут спова «knight» и «witch». Иди направо. там увидишь изображение корабля. Прикоснись к нему, и у тебя появится слово «ship». Обязательно обрати внимание на паутину («spider») и кресло («fear»), стоящее слева. Внимательно осмотри стену - там, где курсор превратится в лупу, ты найдешь шестую страницу Волшебной книги. Заполни и прочти ее

Рядом находится вход в следующую комнату, Захоли. Полойли к сундуку, в котором спрятано задание. Если ты правильно составишь предложения, то получишь слова «blue», «creature», «egg», «body». Обрати внимание на рыцаря, охраняющего ближайшую комнату: на его доспехах ты увидишь три кнопки. Нажми нижнюю кнопку и выполняй задание, за которое получишь слова «ruled», «magic», «evil», «butterfly», «spell», Haxas вторую кнопку, ты сможешь вставить пропущенные слова в седьмую страницу Волшебной книги Чтобы продолжить путешествие. нажми верхнюю кнопку.

HA SEPECY

Ты найдешь слова для следующей страницы книги: на берегу («evil»), среди деревьев справа («beach»), на ветках слева («wind»), на земле в левой части экрана («land»). Попробуй дотянуться до облака («гаіп»), прикоснуться к рыбакам на берегу («fishing») и к бабочке, сидящей на столбике справа («butterfly»). Не забудь, что на мачте корабля спрятан кроссворд, разгадав который, ты получишь слово «chance». Спова по горизонтали: net wave hoat: по вертикали: sailor, sea, tide, ship, fish. Теперь заполни восьмую страницу Волшебной книги Шелкни кнопкой мыши между двумя столбиками на берегу и двигайся лальше

HA OCTPOBE БАБОЧЕК

Сосредоточься, буль предельно внимателен. Тебе нужно отыскать очень много слов, необходи-МЫХ ДЛЯ девятой странички Осмотри корабль («ship»), поиши в траве («butterflies»). Обрати внимание на цветы («flowers»). С цветов, растущих слева от лестницы собери пыльцу («pollen»). У ближайшего к морю и лестнице цветка возьми лепестки («petals»). Тебе пригодятся и лестница («stairs»), и море («sea»)

Посмотри на небо: всходит солнце («sun»), плывут облака («clouds»), светят звезды («light»), над деревьями вот-вот появится радуга («rainbow»). А вот и гробница («temple») злобного короля Пондоса. Последняя страничка Волшебной книги находится в море, прямо перед кораблем. Заполни ее и двигайся в замок. Осторожно, не поскользнись на музыкальной лестнице!

В ГРОБНИЦЕ

Наконец-то ты проник в гробницу короля Пондоса! Здесь тебя ждут загадки на английском языке. Если ты смог дойти до этого уровня, то отгадать их для тебя не составит никакого труда. Удачи!





BEAVIS & BUTT-HEAD

РАЗРАБОТЧИК	Illusions / MTV	_
ИЗДАТЕЛЬ	GT Interactive	
выход	февраль 1999 г.	
ЖАНР	квест	

ТРЕБОВАНИЯ

******* ******

ОБШИЙ

пя всех Бивесов и

атхедов. И все такое.



ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

Все эти дурацкие походы начинаются с нудной многочасовой лекции декана, которого никто не слушает, а выход перекрыт учителем-пацифистом, С этим надо чтото делать. Например, поприкалываться с лучом прожектора, направленного на декана. Технические неполадки, хе-хе. Девушка, сидящая впереди, «с удовольствием» поделится бумагой для конспекта, лишь бы только от нее отстали. Сделайте самолетик и запус-





тите прямо в декана на сцене. Всё, лекция закончилась, правда, декан немного разозлился... На улице учитель скажет последнее напутствие, даст ценные указания, карту и отпустит на волю. С помощью карты можно моментально пере-

ивес и Батхед не существуют на самом деле. Они даже не люди - просто персонажи мультфильма. Некоторые поступки, проделываемые ими, могут привести к травме, к исключению из школы, аресту, а может, даже к депортации из страны. Короче говоря, не пытайтесь проделывать то же самое у себя дома. Что может быть ужаснее первого урока в школе?! Но сегодня не-

обычный день, учитель объявляет о поездке в местный колледж, где «вы можете ознакомиться со своим будущим, осознать вашу будушую профессию». Илея ознакомпения с булущим не влохновляет Бивеса и Батхеда на действие, вот только... В колледже будет классная вечеринка, где можно познакомиться с крутыми Девочками и выпить пива. Все убегают в автобус, ну и вы за ними – на выход.

мещаться по всей территории Хайлендского колледжа, причем нажимать нужно еще на изображение декана (кабинет декана и школьного психиатра) и на статую Основателя (кафетерий столовая, сама статуя, учитель на лавочке). Бобер, к сожалению, никуда вас не приведет. Итак, в путь за де-

Первыми на очереди у нас в карточке идут жилые комнаты (dorms). Обычное общежитие: карта кампуса при входе, бедный студент, распространяющий флаеры, доска объявлений. Но сейчас не это привлекает внимание Бивеса и Батхеда, а шланг у стены. Из него можно обливать друг друга водой или сунуть его в окно, чтобы затопило комнату или вообще всё общежитие. Так, теперь займемся парнем. Попросите у него флаер (это на вечеринку для слепых, бесплатно), на халяву можно взять (берите). Заходите в здание и прямо к женщине за стойкой. чтобы получить отметку в карточке. Но за красивые глаза здесь ничего не делают, придется выполнить поручение - отнести сверток в комнату № 105. Зачем куда-то что-то нести, если можно выбросить в мусорку? Черт побери, оказывается, посылка предназначалась хорошенькой левушке, и юбка, которая была в свертке, очень нужна ей для вечеринки. Придется лезть за свёртком. Бивес храбро нырнет в мусоропровод и окажется в баке. там вляпается в тухлое арахисовое масло, но юбки не найдет, потому что мусор уже загрузили в машину. Остаётся только догнать её и обыскать весь контейнер. Он открывается рычагом с правой стороны. Ненужные вещи можно выкидывать прямо на дорогу. Юбка, такая фиолетовая тряпочка, прямо за тепевизором. Немного испачкалась. но и так сойдет... не сошло, придетco ctionath

Неппохо лля начала схолить в туалет (левая дверь). Бивес забежит в кабинку и через несколько секунд осознает весь ужас сложившейся ситуации: в кабинке нет туалетной бумаги!!! Верный друг Батхед, конечно, может помочь, но соблазн уйти очень велик. Ладно. в третьем от двери ящике лежит какая-то непонятная бумажка. лля Бивеса полойлет. Похоже, неприятности сопровождают эту парочку. Благодаря стараниям Бивеса, туалет намертво забивается и прибавляет работы старичкусантехнику. Когда тот уйдет в кабинку, возьмите ножовку и жидкое мыло, которое находится у зеркала. Здесь всё

Теперь идите в прачечную, где кто-то взгромозлился на стиральную машину и читает книжку (кстати, вот и шланг из окна торчит). Налейте из него воды в стиральную машину и положите туда банку с мылом. Все хорошо, только нужна мелочь, чтобы запустить этот агрегат. Её у вас как раз и нет. Перед выходом возьмите красные трусы с полки. Очень привлекательно смотрится надпись «Agriculture» это ферма при колледже, зайдем

И здесь нужно трудиться за крестик в карточке! Главный агроном потребует подоить корову и набрать яиц в коробку, после чего выдаст соответствующий инвентарь. Час от часу не легче. У самого выхода снимите дубинку, которая бьёт при прикосновении электрическим разрядом (полезная вещь,

применима практически везде). Яйца собрали, осталось только сложить их в корзинку. Эх горячие американские парни поразбивали в драке все яйца, надо было быть осторожнее. Где теперь их взять? Курица нести новые наотрез отказывается. Идем к корове, но тут еще хуже: она сбежит с фермы. стоит Бивесу открыть загон. Остался только бык. Несмотря на предупреждающую надпись, заходите туда без опасения. Полумаешь Бивес схлопочет копытом под дых. чего в жизни школьника не бывает. Наступило время корриды: подразните быка красными трусами и, пока Бивес получает свое, Батхедом заберите вилы из стога сена. Больше ничего не поддается взятию, поэтому можно выходить отсюда, например, в кабинет биологии (bio-

мните - за такие дела в обычной жизни срок дают. После возьмите ноты со стойки и попробуйте сыграть что-нибудь. Здорово! За такую игру Бивес и Батхел обязаны работать в столовой, чтобы оплатить испорченный инструмент. Против декана не попрешь, придется работать. Как только выйдете из кабинета, увидите девушку, которая с ног сбилась, разыскивая художественную мастерскую, куда ее пригласили позировать в обнаженном виде. Посоветуйте ей, куда идти, после чего нажимайте на изображение отца-Основателя на карточке и, когда окажетесь на площали заходите в столовую (слева от памятника). Первым делом полойлите к салат-бару и положите себе в миску еды, главное - перцу, перцу побольше. Тут Бивес не вылержит и чихнет, забрызганный маль-



Как получают первый крестик в анкете? Отвечение надо запихнуть все органы в манекен-тренажер (слава богу, не на время). Разбитое Бивесом сердце можно заменить настоящим из банки. Оно колызкое и подбирается с пола только вилами. Вроде все сошпось с оригиналом, предъвявлите работу преподвателю, и он с радостью поставит свою подлись.

Куда теперь? Что делать? Может, музькой позаниматься (тишкет, музькой позаниматься (тишкіс?) Да-а-а, с такой девочки притом пред телера по делишком притом пред телера пре чик напротив уйдет в негодовании. Конфискуйте ложки для салата и приступайте к работе.

Beans 606ы			Corn кукуруза
	Potato картофель	Meat	
Jelly xene			Slop noxne6xa

Как только закончите обслуживать изголодавшихся ступеравшихся ступеравшихся ступеравшихся ступеравшихся ступеравшихся ступерами и корова. Накормите ее аражисовым маслом, за заботу и ласую он раеции глодомть себя, правда, пержи мусту навалит. (Отходь затим куму навалит. Отходь затим куму навалит. Отходь затим куму на вотноводству.) Помните, в кабинете зоологии в аквариную жула грему. «За заме, когорая ревнустно охраз заме, когорая ревнустно охраз

няла кладку яиц? Поиграйте ей на флейте, тогда она отвлечется от всех забот и у вас появится велико-

ИГРАЕ

лепная возможность забрать яйца. Остается только надеяться, что VЧИТЕЛЬ НЕ ЗАМЕТИТ РАЗНИЦЫ МЕЖЛУ КУДИНЫМИ И ЗМЕИНЫМИ ЯЙПАМИ Вручите ему ведро молока и коробку с яйцами; еще один шаг к вечеринке сделан. Помните, какую жестокость проявил декан при вынесении наказания? Настало впемя вернуться и отомстить за нанесенное оскорбление, например, сви-СТНУТЬ КЛЮШКУ ЛЛЯ ГОЛЬФА Перел выходом выключите громкоговоритель на стене. Это понадобится, чтобы взять миклофон в плихожей Когда он будет ваш, идите на стадион (track). Сначала попробуйте свои силы в гольфе. Наверное, вы Vже заметили, что мужчина на газонокосилке ездит за мячиками по всему полю как привязанный? Тогда сделайте так: первый удар допжен быть максимально слабым (одна полоска), второй - немного сильнее (четыре полосы), тогда мяч, вылетев из-под лезвий косилки, ударит учителя физкультуры по макушке, да так, что у того слетят солнцезащитные очки. Полберите их и отправляйтесь быстрее на главную площадь к памятнику.





В забегаловке Java 101, что направо, кулите чашечку кофе. Настало время Great Cornhollioll Пока официантка плагается успоскоить вашего буйного друга, незаментно возмите банку с надписью «Грз», она на левоми прилавке. Бивес пришел в корму, выходите. Теперь им сталова, которы споской им сталова, которы споской межну, его вполне можно пристособить для взимания лешник денет с прохожих. В от если положить





банку в чехол от гитары, дать поиграть жалостнивую мелодию по нотам, да еще и очки тёмные подарить... Только чего-то не жватает... конечно, надписи «слепой». Поставьте табличку в чехол, и деньти полькогся ручьем. Когда будете уходить, положите коровью лепешку под статую.

Вас ждут на местном радиосомтипісатом), это одно на основнати объяснит суть задания. Вам придется провести небольшое токшоу и ответить на вопросы радиострушателей. Пары ответов жаги после чего он с радостью поставит зам крестих в карточку. Заходите в комнату и слушайте первый во-

Добрый день, я хочу задать вопрос про свою грудь...
 А сколько их у тебя? Хе-хе.

Заткнись, Бивес!
 А они у тебя... з-з-з большие,

А они у тебя... 3-3-3 большие,
и все такое... Куда она делась?

 Ты проворонил такую дев-

онку!





В процессе жестокой драки Бивес разбивает микрофон, и шоу заканчивается на первом звонке. Воспользуйтесь своим микрофоном и ответьте на пару-тройку звонков, как сумеете. Ведущий подпишет карточку и даже подарит пластинку в знак огромной признательности за хорошо проведенное шоу, но вы пока не уходите, вернитесь обратно в комнату. Приладьте микрофон к тарелке спутникового телевидения, которая висит за окном, и направьте ее на учителя, играющего на гитаре. Теперь его музыка транслируется по радио, и это даст возможность пройти испытание музыкой.

Строгая учительница заставит Бивеса подыграть ей на виолончели ужасный этюл. Как только Бивес начнет изображать из себя крутого музыканта. Батхед должен включить радио, стоящее немного левее от барабана. Учительница, пораженная качеством исполнения с удовольствием поставит свою подпись. Вернемся же к занятиям спортом. Перед входом на стадион купите баночку воды. Эффект знакомый... Идите на стадион, когда Бивес приготовится к прыжку, дайте ему полный разряд электрической дубинки прямо сзади, чуть пониже спины. Хороший разбег, хороший прыжок ведут к хорошему результату. Ло вечеринки осталось три испытания.

Так, что осталось? Библиотека. отпично Библиотеки тем и холоши, что там можно покататься на тележках для книг. Если бы не бабка-библиотекарь, то кайф был бы полный. А тут придется убирать за собой, еще книги по полкам раскладывать. С этим надо что-то делать. Может, отличник, работаюший над рефератом по астрономии, сможет помочь? Отвлечь от компьютера его можно, открыв окно. Заберите карточку, пока парень будет подбирать улетевшие листы. Не забудьте выключить компьютер. Огорченный донельзя Стюарт согласится прокатиться на тележке, ведь он еще не знает, к чему это может привести. Работу скинули на отличника, а сами получили «добро» на сдачу.

Где-то по территории кампуса бегает направленная вами ранее девушка-модель. Найти ее легче всего, глядя из окна радиостанции. Как только замените, сразу бегите гуда и отдавайте карту колледжа. Чтобы поллобоваться обнажели моделью, придется сходить в кудель костремую территория кастерскую. Учитель потребует нарисовать для него фрукты, после чего он сможет поставить галочку. Но это не интересно, главное действие проиходит за занавеской, где старшие классы рисуот обнаженную модель. Присоединяйтесь к ним. Неплохой рисунок, что-то в нем есть. Покажите его учителю, и он оценит по достоинству.

инству. Последний шаг: бросьте пару монеток в стиральную машину в общежитии, и зобка постираны. Остапось ее отчестве 105-го комна-ту. Расскажите о своем подвите консьержке, она проверит вас на честность и поставит последний крестик. Да здраетсярет кругия вечеринка, девочки, пиво и все такое!

ЧАСТЬ ВТОРАЯ

Как-то тухло здесь, даже красивый сертификат о прохождении всех испытаний не радует душу. Она требует чего-то другого. Особенно раздражает ведущий на сцене. Поговорите с ним, и он пожалуется на пересыхающее горпо. Можете сколько угодно угощать его розовым пойлом, он все равно будет хотеть пить. Поэтому просто поставьте стакан на вертушку. После ликвидации диск-жокея поставьте свою пластинку. На звуки музыки прибежит учитель-пацифист и захочет заполнить паузу своей песней. Отвлекитесь от музыки, пора приступать к перетягиванию каната. Когда Бивес возьмется за веревку, привяжите другой ее конец к ручке раздвижной стенки. Противник одним сильным рывком вытянет ее до конца, тем самым дав вам возможность вскарабкаться на самый верх и дотянуться до лестницы. Бедняга учитель, он ничего плохого не сделал, но Бивесу свобода важнее, и он опускает баскетбольное кольцо BHM3

осле побега ребята отправятся в общежитие, чтобы узнать о месте проведения настоящей студенческой вечеринки. Девушка уже ушла, поэтому придется поднапрячься. Из стола заберите ножницы и подойдите к автоответчику.

Первое: прослушайте старую запись на автоответчике и позвоните ей на бипер.

Второе: перезапишите автоотвичик и еще раз наберите номер девушки, только трубку не поднимайте. Адрес у вас в руках, но пъяный тип в дверях наотрез отказывается пускать малолеток в дом. В качестве доказательства вашей крутости он потребует принести три предмета: диплом декана из его кабинета, щит статуи Основателя и голову символа колледжа —



ДЕКАН

Рядом с кабинетом декана находится приемная школьного психиатра. На мягком диване Бивес и Батхед расслабятся и начнут откровенно отвечать на вопросы, могут даже картинкой полепиться той самой, где девушка нарисована. Обрадованный психолог повесит ее на стену, и только тогда наступит момент, когда можно булет потушить свет и закрыть жалюзи. Когда наступит полная темнота, засовывайте картину себе в пакет и выходите из кабинета. Уже в коридоре вставьте свой сертификат в рамку. Видите пятна на полу? Внезапно на Бивеса напало желание бесплатно поработать, и он пылесосом начнет убирать их. Но одно пятно, самое гадкое. слишком сильно въелось в пол у стены, да и пылесосить его неудобно. Слышали грохот с другой стороны? Интересно, что там произошло... О, все дипломы и сертификаты декана попадали на поп (скорее всего, из-за вашей усердной уборки). Злой декан проклянет неаккуратную уборщицу и попросит вас повесить его упавшие достижения на стенку. Вот тогда и поменяйте сертификат на одну из грамот

ЩИТ СЭРА ВАЛЬТЕРА ХАНКОКА На площали произоции неко-

торые изменения: учитель в больнице, а около статуи крутится непотит, что недавно над статуей пролетала особо крупная птичка. В то время как рабочий уносит помет, отпилите щит ножовкой. Смотрите, статую не скиньте...

нятный тип, утверждающий, что он

очищает статую от птичьего поме-

та. Странно, как это он не заметил

самой большой кучи? Ткните в нее

ГОЛОВА БОБРА

Обычно символ колледжа можно найти на стадионе, где проходят командные игры. Так, поход на стадион немного откладывается, мы еще не закончили с газонокосильщиком.

Обрежкъе ниточку можищами и аккурамто забирайте клине, после чего откройте дверь склара.
К чему здесь метафон? Теперь склара.
К чему здесь метафон? Теперь склара.
К чему здесь метафон? Теперь склара.
К чему здесь метафон. Чтепрь спомана поледържки. Чтобы главную двеушку было хорошо слишную двершку было хорошо спициную двершку было хорошо спиципрамог и откут делают. А что
спросите, что онк тут делают. А что
спросите, что онк тут делают, что
спросите, что онк тут делают, что
заводите машину тур помощих
ключей и подцеплятие к ней вагончто

К сожалению, вы далеко не уедете, зато голова бобра достанется вам без нагрузки. Все, допуск на вечеринку у вас в руках. Отдавайте добытые с таким трудом вещи парню при входе, и он пропустит вас в дом.

Похоже, вечеринка в самом разгаре: все пиво выпито, две девушки заняты, в общем, олять полный провал. Подберите первые три банки из-под пива, тогда местные парни обратят на вас внимание. Подзовут к себе и спросят: «Ребята, хотите познахомиться поближе С двумя девчонкамить Коненной Голько сначаль придется принести для чик ответь на завтрашнии тест. 3та бумажка спратана в доме, куда можно пробиться только с боем не путатитеь, стрелять будете краской, да и противнем не спицком могочиться просто поливают могочиться всю комнату без остановчик, как говоритес, на кого Бот пошку, как говоритес, на кого Бот пош-

MEDAEN

КОГДВ пройдете несхолько комнат и возъмете заветную, комнат и возъмете заветную и шкафа, бетом к девушкам. Один и парней отведет вы торой этаж. где велит зайти в две второй этаж. где велит зайти в две разные комнать Вдодии, предатевания. ВЕКОдомные дотрагневания. ВЕКО-ВИТ-НЕАD = Вот оно как может в ВИТ-НЕАD = Вот оно как может ищи и полное разогарование в сечерички, смех вроговку, фрустрация и полное разогарование в сечерички и коллержа. Не весело все закончилось.

Единственная радость — учитель-пацифист жив остался.





Эти Игры ВАМ знакомы? Все уровни пройдемы? Электронный сопериин Вас уже не устраивает? Тогда скорее и нам! Достойные сопериини

астретит Вас. Для этого есть все кеобходимые условия! Большая 100 м/онсеть для выясмения отношений, мощиые вомпьютеры, ПИВО, ЕДА. Все для Вашего удовольствия!

DELTA FORCE
SIM, UMPRAL
Motoracer-2
Blood 2, SHOGO
MeedforSpeed III
CARNAGEDDOW II
StarCraft II
StarCraft II
M MHOFOE KDYFOE

KOMILDTEPOB B cet m (IOOM/bit) or PH-300/54/voodoo2 84b/17"

СКОЛЬКО 18р. За 1 час днем ЗТО СТОИТ? 70р. За ночь (00.00-08.00)

Нижняя Красносельская д. 32/29







THE BLOBJOB

РАЗРАБОТЧИК	IntelliGames
ИЗДАТЕЛЬ	Sampo
ВЫХОД	январь 1999 г.
ЖАНР	КВӨСТ
TOFFORMULA	D 400 MF 05 40 M6

ТРЕБОВАНИЯ P-133, Win95, 16 M6 ГРАФИКА ******

ИГРАБЕЛЬНОСТЬ Всем пюбителям юмористи ческих квестов настоятель-





УПРАВЛЕНИЕ

Как правило, курсор светлеет при навелении на предметы, которые можно использовать Шелкните по предмету левой кнопкой мыши. Если его можно взять, то он автоматически попалет в инвентарь. Если он не нужен, то практически ничего не произойдет. Для использования предмета вам булет предложено небольшое меню. Если в выбранном направлении можно двигаться, курсор превращается в большую белую стрелку. Инвентарь, он же блобмен, вызывается на экран щелчком правой кнопки мыши Чтобы использовать выбранную вещь, щелкните по ней певой кнопкой мыши и пепетаците ее на человека или прелмет, на котором вы хотите эту вещь использовать. Обозначение каждой вещи появляется внизу экрана Некоторые предметы имеют очень маленькую зону, в которой их видит курсор, поэтому иногда прихо-

юбопытная игрушка. Как квест, она не вызывает каких-то особых затруднений. Загадок совсем немного, основная задача - сообразить, куда идти. Все остальные поступки подчиняются обычной житейской логике. Каждая картинка очень четко проработана. На ее фоне двигаются и разговаривают живые люди. Возможности поворачиваться, смотреть вверх и вниз нет.

Игра происходит в немного необычном мире. Хотя на первый взгляд все абсолютно привычно. Ученые уже освоили производство человеческих клонов. В общем, вы попадёте в недалекое будущее. Вы - млалиций офицер службы безоласности фирмы «Блоб Интерпрайзиз» Джо Ридли. Однажды у вас запищал пейджер. Вас вызывает начальница. Ситуация такова: фирма изобрела вещество, способное изменять структуру любого вещества на молекулярном уровне. увеличивая или уменьшая его во много раз. Естественно, фирма захотела единолично обладать подобным изобретением и решила его запатентовать. Чтобы избежать по дороге захвата формулы, корпорация отправила в центральное патентное бюро пять клонов человека, Наноблобов, с пятью одинаковыми чемоданами. В одном из них находится секретная формула, а в четырех других - инструкции. Однако бестолковые Наноблобы куда-то пропали, не добравшись до цели. Вместе с ними исчезли все чемоданы. Если формула попадет в руки какого-нибудь придурка, то Земля случайно может превратиться в нечто размером с орех, а вместе с ней - и все человечество. Чтобы предотвратить подобное, вам придется выяснить, что случилось с клонами. Также вы должны найти и вернуть все пять чемоданов. Вам придется немного пошевелить мозгами, чтобы решить эту задачу. Вы с удивлением узнаете, что клоны подвержены человеческим порокам: похоти, курению и пьянству.

дится шелкать по несколько раз. Из некоторых экранов нельзя выйти. не выполнив необходимые действия, например, вылечив кого-нибудь. Учтите, что при прохождении имеет значение последовательность производимых вами действий. Например, если предмет не берется сейчас, то это не значит, что он не берется вообще. Оптимальный вариант игры при разрешении экрана 640 на 480 точек При пругих режимах игра может зависать

ПРОХОЖДЕНИЕ

Вас вызвала к себе ваша начальница госпожа Сталь Как вам уже давно известно, в детстве она «перебрала» синтетических наркотиков. В результате в ее генетической программе произошел сбой, и теперь ее ушки стали сильно напоминать отдавленные ослиные, а нижняя половина туловища сплошные железки и механика. Именно поэтому ее называют Стальной Пели Жаль, но посмотреть на это чудо не удастся. Я имею в виду нижнюю половину. Постарайтесь не смеяться при разговоре. Госпожа Сталь предложит вам найти пять пропавших чемоданов с очень важными документами и формулой, позволяющей изменять размеры предметов, после чего начнет давать инструкции. Странно, почему она не использовала новое вещество на своих ушах? Дослушайте до конца ценные указания вашей начальницы. Теперь нало либо согласиться на предложенное задание, либо отказаться. В принципе, разницы особой не будет. Если вы откажетесь, то, прослонявшись некоторое время по горолу, поймете, что выбора-то у вас нет. Поэтому лучше сразу соглашайтесь. Не забудьте взять со стола миникомпьютер, уменьшающий и увеличивающий вещи, а иначе говоря - инвентарь

Какие-то нехорошие граждане подожгли родную хату. Пора просыпаться и заниматься тушением пожара Если замешкаетесь, то рыбки в аквариуме сварятся. Изпод софы слева достаньте несгораемый коврик (щелкните по коврику и нажмите в появившемся меню на кнопку с ладонью) и набросьте его на горящий телевизор (навести купсор на телевизор и шелкнуть левой кнопкой мыши). Снова возьмите коврик и положите его на тлеющие провода. Пожар потушен, но совсем. Сначала попробуйте спуститься вниз на лифте, затем выйти через дверь. Конечно, лифт

ИГРАЕМ

может заклинить, а за дверью бушует пламя. Зато теперь вы можете открыть окно и смело прыгнуть вниз. Если огонь вас не задел, то посмотрите на карту. Как вы помните из рассказа вашего шефа. в мните из рассказа вашего шефа. в

ученой дамы из лаборатории, и что у него есть ее визигная карточка. Возьмите у Наноблоба 001 карточку. Подойдите к столу около окна и заберите из ящика монетку достоинством деять марок.



последний раз одного из искусственных человечков видели в здании 4.2. Проведите курсором по карте и прочтите названия загорающихся ярким светом домов. Найдите здание 4.2 и шелкните по нему. Этот пижон в белых ботинках. который зашелся в приступе чахоточного кашля, и есть олин из потерявшихся клонов. Посмотрите на осколки на полу, и вы поймете, что пижон отравился какой-то гадостью. Придется его подлечить. Так как вы находитесь в непривычном мире, то лекарством может быть что угодно. Например, селедка пол шубой или томатный сок. Откройте холодильник и возьмите с верхней полки пакет молока (курсор при наведении на пакет не меняется). Отойдите от холодильника и дайте молоко отравленному. На радостях он скажет, что зовут его Наноблоб 001 и что он отравился серной кислотой. Посоветуйте ему пить лимонад и спросите, где его друзья. Он признается, что Наноблоб 002 поехал за помощью на велосипеде, который они одолжили у одной



Выйдите на улицу через дверь справа. Найдите по карте отель «Зеро» и идите в него. Все, что вам сейчас нужно, это монетка достоинством пять марок, лежащая на полу перед стойкой портье. Такое ощущение, что деньги в этом городе валяются на каждом шагу. Полнимите ее, выйдите на улицу и отправляйтесь в развлекательный центр. Какая встреча - перед вами еще Наноблоб, да не один, а в компании двух симпатичных девушек! Поговорите с ним и спросите, где его товарищи. Бедняга скажет, что не знает, как ему справиться с девушками и что ему чего-то не хватает. А без этого он разговаривать с вами категорически не согласен. Вот если вы ему поможете, то может быть, он ответит вам тем же. Ну, чего может не хватать настоящему мужчине? Слева от столика с людьми находится вход в туалет. Идите туда. Попробуйте сходить по нужде в третью кабинку. Шеф местной полиции оккупировал ее всерьез и надолго и посоветовал вам убираться. Подойдите к зеленому аппарату, висящему на стене. Достаньте пять марок и опустите их в прорезь в правом верхнем углу. Из окошечка в центре достаньте пачку презервативов, вернитесь в зал и отдайте их Наноблобу. Он вспомнит, что еще один обкурившийся Наноблоб находится в отеле «Зеро», а самая большая его мечта бросить курить. Также он ласт вам антиникотиновую жевательную ре-

зинку, которая поможет при разговоре, Вернитесь в отель «Зепо» скажите портье, что хотите отдать антиникотиновую резинку приятелю и покажите ее. Спросите, не видел ли он его. Портье скажет, в каком номере живет Наноблоб. Поверните направо и полнимитесь на второй этаж. Войдите в открытую дверь. Что-то часто вам мешают жить пожары. Возьмите с пола бу-Тылку лимонада и вылейте ее содержимое на огонь. Когда клон проснется и попросит закурить, дайте ему жвачку и спросите, где находится чемодан. Поднимите с пола сигареты и зажигалку, а также достаньте из-под кровати чемодан. Вернитесь в коридор и полнимитесь на третий этаж. Войдите в дальнюю левую дверь. Наконец-то мы нашли то, что не искали, то есть труп. Посмотрите внимательно на его шею. Такое ощущение, что мужика загрызли. Переверните труп



на спину. Очень живописная картина. Поднимите лист бумаги, лежаший около кровати, и посмотрите на него. Ба. знакомые все пина Этих двух подруг вы видели в развлекательном центре с одним из Наноблобов. Левочки, оказывается, занимаются грабежами и членовредительством. Нужно срочно предупредить товарина Скажу честно, из центра развлечений троица уже ушла. Поэтому спуститесь вниз, на первый этаж, и прочитайте объявление, лежащее на стойке. В нем говорится, что каждый, кто уничтожит пачку сигарет и зажигалку, имеет право на бесплатный звонок. Справа на стойке стоит зеленый агрегат, приспособленный как раз для этой цели. Засуньте в него сигареты и зажигалку. Портье тут же предложит набрать для вас любой номер. Покажите ему най-



PAEM

пенное объявление с номером телефона. «Бюро по подбору девушек Светпаны и Наташи слушает!» Вот это круто! Наша мафия - повсюлу. Попросите к видеотелефону Наноблоба 005 и скажите ему что он очень рискует, оставаясь в подобной компании, так как вы нашли рекламную листовку этих девочек рядом с голым трупом. В знак признательности клон расскажет, что чемодан он поставил в



ячейку 13 в камере хранения на автовокзале, а ключ перел отъезлом из города положит в цветок. Постарайтесь забрать ключ до того, как это спелает кто-либо еще. Выйлите на улицу и отправляйтесь на автобусную станцию. Ага, еще один клон нашелся, правда, жутко пьяный. Пытается попасть ключом в замок зажигания, но у него ничего не выходит. Поговорите с ним и спросите, гле липломат. Ну так и есть, он даже имени своего не помнит, не то что про какой-то дип-

му автомату на стене. Это билетная касса. Исходя из наличия денежных средств, купите билет, Бросьте монетку в прорезь и нажмите на кнопку, расположенную около горола Пост Легас, Возьмите билет и вернитесь на автомобильную стоянку. Полойлите к машине и отпайте билет Наноблобу, сказав, что ему лучше поехать на автобусе. Также заберите у него ключи от машины. Когда клон уйдет, откройте ключом багажник и заберите из него дипломат. На стоянке больше делать нечего. Идите на загадочное место, называемое «перекресток». На дороге валяется Наноблоб. Очевилно, его не научили, как следует ездить на велосипеде, и за помощью он не доехал, шлепнувшись и ударившись головой об асфальт. Начинаем демонстрацию приемов первой помощи. Нагнитесь к его голове, чтобы понять, лышит ли он. После этого расстегните рубашку на его горле. Согните левую ногу, затем правую руку. Переверните пострадавшего за талию. Теперь дайте ему ногой по голове, чтобы не очень радовался, Процедура придания телу правильной формы окончена. Поднимите обрывок бумаги, валяющийся около велосипеда, и прочитайте его. Ватерклозет 3. Опять речь идет о кабинке номер три в центре развлечений, в которой сидит шеф местной полиции. Нужно туда схопить когла кабинка освоболится Посмотрите на столб с указателями и запомните названия улиц, на пепесечении которых вы нахолитесь

ломат. И не помогайте ему. Зайди-

те внутоь автовокзала и возьмите

из цветочной кадки ключ. Откройте

им ячейку номер 13. Заберите из

нее пипломат. Полойлите к желто-

Теперь илите в желтую кабинку телефона-автомата, находящуюся в левом дальнем конце улицы. Полистайте телефонную книгу и попробуйте найти нечто, похожее на 03, потом вас осенит, что телефон местной скорой помощи надо помнить с петства - 112. Расскажите врачу историю катастрофы и где она произошла. Пойлите посмотрите, как чувствует себя потерпевший. Оказывается, его уже увезли. Зато теперь вы можете познакомиться с шефом полиции. Отдайте ему визитную карточку хозяйки велосипеда, и после довольно длительной проверки велосипед будет ваш. Теперь самое время проверить кабинку номер три. Езжайте в развлекательный центр и заберите из туалета дипломат. Осталось вернуть ученой даме ее велосипед.



Идите в лабораторию и отдайте хозяйке велосипед, без этого попытки заговорить с ней закончатся неудачей. Теперь спросите ее о Наноблобах, хотя толком она ничего не знает. Зато скажет, что Наноблобы оставили в лаборатории пятый чемодан, и отдаст его вам. Подойдите к компьютеру, находящемуся справа на столике, и посмотрите содержимое всех пробирок, стоящих вокруг. В каждой пробирке сильнодействующие наркотики. Найлите пробирку с наноформулой и заберите ее. Пришло время встретиться со Стальной Леди. Отправляйтесь в офис фирмы «Наноблоб». Поставьте чемоданчики перед начальницей. Послушайте ее похвалы и если хотите, выпейте шампанского. Потом скажите, что попытки уменьшать с помощью наноформулы конкурентов противозаконны и у госпожи Сталь будет куча проблем. На вопрос о доказательствах покажите ей пробирку с наноформулой. Ну что ж. подруга с детства баловалась наркотиками, и, кажется, добаловалась. Скрутило ее так, что и не узнать. А вам станет известно, что шеф полиции уволен за порчу стен в общественных туалетах. (Я подозреваю, что уволили его не за это, а за ошибку в слове «Fuk».)





CKOPOCTHOM KAHAN B UHTEPHET c 09:00 c 02:00 до 02:00 до 09:00 \$**0.79** \$1.49 nternet Service Provider Соединение с первого раза-Modembi USrobotics Courier 33600 6/c. Подный доступ ко всем ресурсам Интернет. Любая форма оплаты Корпоративное подключение по выделенным линизм HA CKOPOCTER OT 64 AO 256 KG WT/c. Стоимость подключения от \$399 до \$699 Ежемесячная плата от \$399 до \$1299 Новые услуги: неограниченный доступ в Интернет продажа времени без абонентской платы и регистрации по \$2 в час В независимости от времени суток. (095) 792-5-792 http://www.ilm.net E-mail:info@ilm.net метро "Пролетарская" ул. Марксистская 34. к. 8. 2-й этаж



EUROPEAN AIR WAR

РАЗРАБОТЧИК	Microprose
ИЗДАТЕЛЬ	Microprose
выход	декабрь 1998 г.
ЖАНР	симулятор
ТРЕБОВАНИЯ	Р-133, 32 Мб, 3D-уск.
ГРАФИКА	*******
ЗВУК	******

ОБЩИЙ

ИГРАБЕЛЬНОСТЬ

Поостая, красивая, но



В отличие от большинства остальных симуляторов, в European Air War практически каждую миссию выполняет огромное количество самолетов. Миссии перехвата. к примеру, обычно задействуют 10-12 истребителей. Самолеты аккуратно выруливают на взлетную полосу, строятся на ней стройными рядами и готовятся к взлету. Взлетают самолёты парами, и когла очередь дойдет до вас, главное не задержаться, а тут же рвануть





Если хотите, взлетать можно вообще на автопилоте. Автопилот способен поднять самолет в воздух, посадить его, преследовать противника и т. п. Если вы скачаете заплатку, то получите также новую возможность - просто удерживать текущий курс и текущую высоту.

колько же всего разработчики нам рассказали об этой игре! И что она самая хорошая, и что она самая красивая и реалистичная. Но вот она вышла и оказалась, мягко говоря, не такой, как хотелось бы. В тексте к первой же заплатке было перечислено множество ошибок и неточностей оригинальной версии. Это и непроверенные летные модели, и ошибки в искусственном интеллекте, и то, что динамичная кампания оказалась слишком плоской и нереалистичной. Но зато игра выигрывает за счет графики и хорошей играбельности.

Если желаете управлять сами, то главное - это не забыть выключить тормоза (В). Тяга двигателя задается клавишами с 0 по 9. а также клавишами + (плюс) и - (ми-HVC)

С посадкой все обстоит еще проще. Выпустите полностью закрылки (F - выпускать, Shift + F убирать) и шасси (G). Тягу двигателя задайте порядка 30-40 %. Осторожно коснитесь полосы и включайте тормоза.

Вернемся к вопросу об автопилоте. Это очень полезная штука. когда вы хотите куда-либо добраться (кстати, клавиши Page Up и Page Down используются для ускорения/замедления времени), и очень бесполезная и даже мешающая, когда вы куда-то хотите добраться быстро. Например, когда вы летите с целью перехватить врага, в 70 % случаев вы этого сделать не сможете - просто не успеете. После того как прозвучит команда возвращаться домой, продолжить погоню вы можете только самостоятельно (количество самолетов.

которые останутся с вами, прямо пропорционально вашему званию), и уничтожение их уже никак не повлияет на результат миссии (хотя, проинсталлировав заплатку, вы можете тем не менее получить неплохой рейтинг за миссию). Да и вообще практически во всех миссиях лучше пользоваться клавишами Alt + N (следовать до следующей встречи). Тогда вы гарантированно окажетесь в нужном месте в нужное время.

В случае, когда вам нужно быстро взлететь и отбить атаку на вашу авиабазу, автопилотом нельзя пользоваться ни в коем случае. Пренебрегая правилами безопасности, давайте полную тягу уже тогда, когда ближайший перед вами самолет отъедет всего на несколько метров. Уже после взлета повернитесь в направлении, с которого ожидается атака (посмотрите, куда поворачиваются остальные самолеты или сориентируйтесь по карте (М) и компасу (приборная панель - 0)). Затем как можно быстрее набирайте высоту.



NEDAEN

Если повезет, то к моменту, когда вы заметите вражеские самолеты. будете с ними приблизительно на одной высоте.

ВОЗДУШНЫЙ

B European Air War ovents Bax но не попалаться пол вражеский огонь. Одно точное попалание вполне может уничтожить ваш самолет (или безнадежно испортить двигатель). Если вас полбили но самолет сохранил управляемость, то быстро уходите с места боя и поворачивайте в направлении родного аэродрома. Скорее всего, вы до него не дотянете, но хотя бы будет не так далеко идти пешком. Иногда можно лаже совершить экстренную посадку. Найдите подходящую поляну достаточного размера и салитесь (обычно для того, чтобы самолет с плохо работающим двигателем не терял скорость слишком быстро, даже садиться приходится на форсаже). Если шасси не выходит, то лучше катапультируйтесь: посадить самолет на брюхо практически невоз-MOXHO

союзный город, выбор сильно усложняется Я бы посоветовал в таком случае не особо шалить свою жизнь. Тем не менее, никогда в такой ситуации не летите по прямой. Если сможете сбить несколько бомбардировщиков и избежать вражеских пуль, то уходите куданибудь и отрывайтесь от преспедователей. Если патронов много, можете, конечно, попытаться повоевать с ними, но это не лучший вариант: атаковать, когда на вашей стороне нет видимого преимущества и в атаке нет явной необхолимости, неразумно.

Весьма приятно в игре сделан режим слежения. Клавиши Т и Shift + T используются для выбора соответственно следующего и пре-Дыдущего противника, а * (звёздочка) включает режим слежения. Но даже когда включен обычный вид из кабины, крестик на краю экрана четко показывает, в какую сторону вам надо повернуть, чтобы для уменьшения



Когда на хвосте у вас повисает вражеский истребитель, вам об этом обычно сообщают по радио. В таких случаях рекомендуется резко куда-нибудь свернуть или применить один из многочисленных маневров, заканчивающихся тем, что вы повисаете на хвосте противника, а он удивленно пытается понять, как же это получилось Но когда впереди вас находится звено вражеских бомбардировщиков, готовых в любую секунду сбросить свой смертельный груз на

Знайте преимущества и недостатки своих самолетов и самолетов противника. К примеру, боль-Шинство германских самолетов выигрывали сражение за счет своей скорости, а английских - за счет высокой маневренности.

Попытки в одиночку атаковать группу «Летающих крепостей» плохо отражаются на здоровье. Следите за количеством патронов - если вы ввязываетесь в битву с тремя вражескими истребителями, а патронов у вас едва хватит на одного, ТО ДОМОЙ ВЫ УЖЕ ВОЯЛ ЛИ ВЕОНЕтесь. Всегда стремитесь стрелять короткими очередями - если вы попадете, этого может оказаться достаточно, а если промахнетесь. то пропадет не так много снарядов.

Не стреляйте в упор: самолеты имеют неприятную привычку разваливаться прямо в воздухе, а столкновение с обломками весьма неприятно.





Когда эскортируете бомбардировщики, не слишком увлекайтесь преследованием противника. Кроме того, стоит помнить, что замеченная вами группа самолетов врага может быть только частью его воздушной обороны. Очень часто во время сражения приходится слышать сообщения типа «Вижу еще одну группу FW-190A на 11 часах!». В таких случаях стоит решить, не лучше ли тихо-мирно отступить. Пуск ракет произволится клавишей R, бомб - В. Просто, понятно и удобно. Катапультирование производится комбинацией клавиш Alt + B

УПРАВЛЕНИЕ ЭСКАДРИЛЬЕЙ

Знаете, в военной службе есть такая вешь - мораль. Мораль?! Что это? Налеюсь это не заразно?

(Из американского фильма) Мораль имеет немаловажно значение в игре. Если ваши пилоты vспешно выполняют задания, если потери низки, а воздушные сражения заканчиваются в вашу пользу, то мораль будет расти. В противном случае она будет падать. Отсюда следует вывод - чем лучше вы действовали в предыдущем задании, тем легче вам будет воевать в следующем.





Основная вещь, которую вам необходимо знать для управления эскалрильей - это то, что структура Королевских ВВС отличалась от структуры ВВС Германии и США. Когла вы играете роль английского летчика, вас прикрывают два напарника, которые одновременно являются вашим авиазвеном. Поэтому нет разницы, отлаете вы приказ своим напарникам или своему звену. В войсках США и Германии пругая ситуация. Авиазвено там состоит не из трех, а из четырех самолетов. А вас прикрывает олин напарник и два самолета из другого авиазвена. Приказ этому авиазвену будет, таким образом, вос-

Target fighters - атаковать ис-

Target bombers - atakobath бомбардировщики:

Attack my target - атаковать мою цель. Эта команда очень хорошо работает в паре с Regroup (перегруппироваться). Если вы прикажете напарнику атаковать вашу цель, затем после его ответа прикажете ему перегруппироваться, то он после этого будет автоматически атаковать пюбую выбранную вами цель. Это позволяет эффективно управлять команлой:

Regroup - перегруппироваться, то есть собраться вместе: Disengage - отступить.



принят двумя прикрывающими вас самолетами, приказ напарнику одним. Иногда такая возможность разлелить свою группу весьма удобна, иногда - наоборот. К примеру, если вы хотите, чтобы все ваши самолеты атаковали противника, вам отдельно придется отдавать приказ вашему напарнику и второму авиазвену.

Стоит заметить, что когда вы является командиром эскадрильи, вы отдаете приказы не всем самолетам во всех группах, а только лидерам этих групп. Далее уже сам лидер примет решение, как лучше выполнить ваш приказ, а в некоторых случаях (особенно если его мораль низка) он может вообще отказаться что-либо лелать

Основные приказы таковы: Cover me - приказ прикрывать вас. Самолет (или группа) будет атаковать всех приближающихся к вам врагов;

Engage - атаковать, Группа разделится на отдельные самолеты и ввяжется в битву:

КАМПАНИЯ

Миссии в игре лостаточно олнообразны. Например, первая кампания при игре за англичан («Битва за Англию») состоит в основном из миссий по перехвату вражеских бомбардировщиков. Реализм происходящего полностью отсутствует, и именно этим игра ярко выделяется на фоне обшей серой массы

Во-первых, все зависит только от вас. Если после взлета вы уничтожили вражеский бомбардировщик, не успевший сбросить бомбы, и в этот самый момент вас подбили, то результат будет такой миссия пройдена, потерян один истребитель, уничтожен один вражеский бомбардировщик

Если враги разбомбили цель, то миссия считается проваленной. даже если вы догнали и уничтожили всех врагов (это, правда, несколько изменено в первой заплатке). Когда враг атакует ваш аэролром, вы можете просто взлететь и тут же приземлиться обратно. В результате вражеская атака булет отбита при отсутствии каких-либо потерь с обеих сторон. Знаменитые английские радары способны заранее предупредить вас об атаке любого из городов или аэродромов, кроме вашего. Поэтому времени на взлет для того, чтобы отбить свой аэродром, практически не остает-

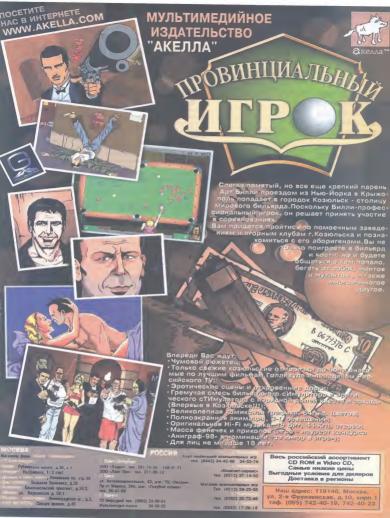
Также не радует то, что все остальные пилоты Великобритании в то время, как вы носитесь спомя головы с восточного побережья Англии на запалный, силят и потягивают пиво в пабах. В большинстве случаев, потеряв полчаса на перелет, с удивлением обнаруживаешь неподалеку аэродром союзников, с которого легко и быстро можно было поднять истребители на перехват врага.

Самые интересные миссии в игре - миссии, целью которых является бомбарлировка либо сопровождение бомбардировщиков. В этих миссиях есть всё - и прекрасно смотрящиеся воздушные бои, и атака отлично прорисованных наземных целей, и вражеские системы ПВО.

А самые неинтересные - миссии по перехвату, заключающиеся в том, что враг сбрасывает бомбы и летит домой, а вы и несколько пругих самолетов пытаетесь погнать его и отомстить. Для того чтобы успеть вовремя, приходится использовать несколько нереалиспрокрутку THULLING рпомоци (Alt + N)

Перед вылетом внимательно посмотрите на список участвующих пилотов. Если под вашим руководством идут зеленые новички, то им будет лучше дать приказ «Cover me». Если с вами идут асы, то при приближении противника им лучше приказать атаковать - они сами смогут за себя постоять. Вообще говоря, всегда полезно знать, можно ли рассчитывать на остальных.

На диске с игрой есть очень полезная вещь под названием «Flight School». Начиная играть в какуюлибо кампанию, очень полезно зайти в школу и ознакомиться с расположением приборов в своем самолете. Также там есть Plane Comparison Chart - таблица сравнительных характеристик самолетов. Вещь тоже очень интересная.





ОБЩИЙ

РЕЙТИНГ

FIGHTER SQUADRON: **SCREAMIN DEMONS**

РАЗРАБОТЧИК	Activision	
ИЗДАТЕЛЬ	Activision	
ВЫХОД	январь 1999 г.	
ЖАНР	симулятор	
ТРЕБОВАНИЯ	Р-90, 16 Мб, рек. 3D-уск.	

****** 3BVK

ИГРАБЕЛЬНОСТЬ

Хорошая игра для фанатов жанра Simulation, не рек менлуется начинающим







3D-ускорителя, а сам компьютер порядка Pentium 200 (или ниже), то лучше перед началом полетов выключите облака. Они красивы, но слишком тормозят саму игру.

торая мировая война... Для американцев она осталась таким потрясением, что они начисто забыли об участии в ней Советского Союза. Но это ничего, мы привыкли. В этом новом симуляторе представлено по три-четыре самолета от каждой из трех стран: США, Англии и Германии. Маловато, конечно, и отсутствие некоторых очень известных самолетов весьма удивляет. Обработка повреждений, полученных самолетом, просто бесподобна - как говорят сами авторы, если в вашем самолете разбили форточку, то вы не только заметите это, вы это почувствуете. Так же бесподобно показан процесс катапультирования. В качестве минусов авторы решили добавить весьма слабую возможность полетов без 3D-ускорителя и невозможность полетов с клавиатуры, а также некоторую скучноватость самой игры. Здесь нет кампаний и глобальных воздушных сражений, нет рядов «летающих крепостей», направляющихся бомбить противника. Миссии кажутся какими-то выделенными из общего хода войны, словно пилота не пустили на передовую, а отправили служить куда-то в глушь.

ТРЕНИРОВКА

Перед настоящим сражением лучше потренироваться. Вы можете летать на любом из доступных самолетов и отрабатывать на нем то, что должен знать каждый пилот: взлет, посадку, воздушный бой, атаку наземных целей и (на некоторых самолетах) технику сбрасывания бомб и запуска ракет.

B3DET

Для начала рекомендуется попюбоваться на свой самолет, осмотреть приборы и попытаться к ним привыкнуть... Забыл спросить: у вас 3D-ускоритель есть? Если нет, то не беспокойтесь об этом, на приборах вы все равно ничего не разглядите. Если же есть, то осмотр приборов осуществляется клавишами F9 и F11

Еспи за время пока вы любовались пейзажем, двигатель не открутили пионеры, то запускайте его (Е). Затем, если хотите, можете включить индикаторы скорости. высоты и т. п., как в современных истребителях (Н). На всякий случай проверьте, выключены ли тормоза (В), и выезжайте на полосу. Количество оборотов двигателя регулируется клавишами + (плюс) и - (минус), направление - мышкой (или джойстиком) и клавишами , (запятая) - влево, . (точка) вправо и / (слэш) - центровка Не стоит разгоняться очень сильно. Вам повезет, если в первый раз вы не врежетесь в какое-нибудь из строений аэродрома (какие спецэффекты!), а потом со спокойной душой взлетите с ближайшего поля. Со временем вы, даст Бог, научитесь рулить и на земле, и в небе. Не забывайте о закрылках (F выпустить и Shift + F - убрать)

и о шасси (G). ПОСАДКА

Как это ни парадоксально, но приземлиться легче, чем взлететь Разбить самолет при посалке в Fighter Squadron практически невозможно. По инструкции рекомендуется войти в стандартную схему движения над аэродромом и затем только опуститься на полосу. На практике это выглядит так: вы илете нал полосой, пролетаете вперед, затем через некоторое время поворачиваете на 90 градусов вправо (влево) и летите в этом направлении. Этот участок называется «Right (Left) Crosswind». Затем вы еще раз поворачиваете вправо (влево) на 90 градусов и на этот раз идете параллельно полосе, но в обратном направлении. Этот участок носит название «Right (Left) Downwind». Предпоследний участок (еще 90 градусов вправо (RDERO)) называется «Right (Left) Base». Затем остается только в последний раз вовремя повернуть. В конце маневра вы вновь оказываетесь перед полосой. Если диспетчер разрешит посадку, вы совершаете ее, если нет, то уходите на второй круг (повторяете маневр).

На деле не стоит забивать этим голову. У вас есть пулемет, поэтому можно садиться в любое время на любую полосу. Все как обычно двигатели на 15-20 %, закрылки, шасси, нос вверх. Следите, чтобы скорость не превышала приблизительно 200 миль. Тормоза включаются клавишей **В** (ее нужно зажать).

воздушный бой

Итак, ваш начальник, сев в один из лучших истребителей противника, предлагает немпосто пострелять. Патроны будут маломощными, так что ни вам, ни противнику ничего не гозыт

ивнику ничего не грозит.
Для начала требуется узнать, где же находится враг. Если хотите реализма, то он где-то неподалеку от вас – крутитесь и ищите. Заметите вы его только тогда, когда он начнет методично отстреливать

АТАКА НАЗЕМНЫХ ЦЕЛЕЙ

В той миссии ваш самоле гбудет вооружет ракетами. Приблиинвшись к цели, выберите ракеты в качестве оружия (4) и открывайте отоне (Ептел)- Выживших виссородного обработайте из пулемета. Учтите, учнитожить нужно вовсе не аэродром и не близлежащий порт. Посмотрев на карту (Shift + M), определите, где именно находится вражеская техника, и летите туда.

СБРОС БОМБ

Выберите в качестве оружия бомбы (5) и сбросьте их на вражескую цель (для включения вида вниз несколько раз нажмите F7



Тут все несколько проще. Дождитесь момента, когда вы находитесь практически над целью, и резко нырните вниз. Бомбы бросаются из пикирования все той же комбинацией клавиш (5, Enter). Удачи!

миссии

MEDATE

Миссии в Fighter Squadron заранее созданы. Лично в предпочитаю динаминчую кампанию, но о вкусах не спорят. Миссий достаточно много, обо всех не рассказать, да и не нужно это — инавене придется вам постоянно подио в душе, когда на обратном пути на вашем изреше-енном пулями симорет в учен когда на обратном пути на вашем изреше-енном пулями «миссершимитов» прохождение миссий сипъно услождениемиссий сипъно услождениеми сипъно усложд





что жмите M (карта) или Shift + M (увеличенная карта) и смотрите. Жетный саморте – это вы, красные – враги, эеленые – соозники (ик в этой миссии нет). Затем включите радар (Alt + M) и настроите его дальность (R). Последний шгрих – включение режима слеже мина на ротивника (T). Теперь с по-мощью клавици в Т вы будете переключаться между видом втореть с ключаться между видом внере-

и следящим видом на противника. Врат не подозревает о вашем присутствии, поэтому аккуратно заходите ему в квост. Подкрадитесь поближе и обработайте его из пулемета. Если он выхивет, то начнестя лигин-ная «собачья схватка». Аккуратно висите у него на хвосте, временами посттепикая

Если воздушный бой вызывает некоторые проблемы, то посмотрите описание основных воздушных маневров в статье «Flying Corps gold» в № 5 «Игромании» за 1998 год, а также раздел «Техника воздушного боя» ниже. при этом самим самолетом будет управлять автопилот). Откройте бомболюки (**D**) и сбросьте бомбы (**Ente**r). Это, пожалуй, самый сложный этап тренировки.











Если вам струдом удается противостоять большому количеству самолетов противника, то попробуйте сначала поиграть в «Ѕслирів», то есть сразиться в одиночку против большого числа вражеских самолетов. Когда вы научитесь нормально по ним попадать, возвратитесь к миссиям.

На будущее хочу посоветовать: не ввязывайтесь в лишние схватки, проблем у вас и без них будет много. Зачастую противник рад бы пролететь мимо, но когда вокруг начинают свистеть ваши снаряды... сами понимаете.

САМОЛЕТЫ

У каждого самолета есть свои сильные и слабые стороны. И каждый пилот должен знать, на что способен (и не способен) его самолет. Успехов!

AMEРИКАНСКИЕ САМОЛЕТЫ В-17G Flying Fortress

Этот самолет целиком и полностью оправлывает свое название. а несколько их, летящих плотным слоем, вообще представляют собой очень опасную цель даже для опытных пилотов. У «Летающей крепости» четыре двигателя. но она вполне способна летать даже на лвух. Основная цель - высокоточная бомбардировка с большой высоты при высокой дальности полета Многие истребители с трудом состязаются с B-17G хотя бы по причине того, что «крепость» петит на очень большой высоте. Самолет очень стабилен и способен сохранять управляемость даже при больших повреждениях

P-38J Lighting

Это совсем неплохой двухмоторный самолет. В руках профессионала он превращается в очень мошное оружие. Плюсы его в том, что он очень хорошо работает на низких высотах способен лететь без олного двигателя, обладает хорошим обзором и хорошей защишенностью кабины. Кроме того, на минимальной скорости и при выпущенных закрылках он способен разворачиваться практически на месте. С другой стороны, в нормальных условиях самолет разворачивается медленно по сравнению с легкими истребителями. При пикировании самолет очень быстро набирает высоту и часто теряет при этом управление, разваливаясь в воздухе

P-51D Mustang

На этом небольшом одномоторном самолете установлен действительно мощный двигатель. И за это его любят и боятся одновременно. Он очень хорош для профессионалов и несколько опасен для новичков. Даже взлет на нем – не такое простое занятие.

нем — не такое простое замиме.
Самолет одинаково хорошо
ведет себя на любой высоте, а на
высоте в 30 000 футов валяется непревзойденным. Он обладает достаточно хорошей манееренностью
и аккуратными пушками. В тоже
время он нестабилен на малой скорости и нередко сваливается
в штопол.

АНГЛИЙСКИЕ САМОЛЕТЫ

Lancaster MK-II

Рабочая пошадка английского арсенала. Этот самоге не очень юркий и не слишком быстрый, зато поднять на себе он может больк. Зато поднять на себе он может больк не от американ-ского аналога — «Талсаяте» не обладает такой точностью пришеливания, что компенклурется возможностью доставить в два обладает такой точностью приставить и два обладает такой становтью больб. «Талсаяте» защищен десятью путеметами и достаточно крепок. Можешить обможностью доставить в два обможностью путеметами и достаточно крепок. Можешить

Этот самолет сочетает в себе качества бомбардировщика и выскокосморстиеля. Далеко не каждый может догнать
«Москита», а бом6 на себе он может тащить столько же, сколько
«Легающая крепость». Самолет достаточно надежен, но сложен в управлении.

Этот истребитель прекрасно зарекомендовал себя на низких скоростях – поворачивается он быстрее, чем любой другой. Проблемы начинаются тогда, когда нужно нырнуть вниз или набрать высоту.



FIGHTED COLLADON

в этом он уступает большинству других самолетов. Попытки манеарировать на больших скоростях
иногда приводят к тому, что самолет вынужден продолжать путь отдельно от своих крыльев. Таким
образом, для того, чтобы на этом
самолете выниграть сражение,
не нужно слишком сильно разгоняться,

Typhoon MK-18

Инженеры, создававшие этот самолет, думали, что они работают над новым истребителем. Но когда самолет стали испытывать, выяснилось, что никакой это не истребитель, а обычный уларный самолет. Впрочем, скорее не обычный, а замечательный самолет, способный поднять на себе постаточное количество ракет или бомб, чтобы с первого захода разгромить пюбую цель. А в воздушном бою он не очень хорош. Самолет лучше всего ведет себя на средних высотах. на малой высоте его скорость палает

ГЕРМАНСКИЕ САМОЛЕТЫ Быс-1904

Не такой быстрый и мощный, как остальные, этот самопет отичается отличной маневренностью, которая делее его декствительно спожной мишены, В клечстве вооружения он пособен неги ракеты и эффективно поражать наземные цели. Двиатель оклаждается воздухом и, таким образом, менее уразвым для вражеских атак. Очи из его недостатков – ограниченная садви видимостатков – ограниченная садви садви видимостатков – ограниченная садви садви садви садви садви

Ju-88A4

Основной бомбардировщим германии (по крайне мере, в этой игре). Медленьый, неповоротим-вый и не способный нести на себе большое число большое число большое насто большое мисло большоем мисло большо

Me-262A

Мессершиитъ появился уже ближе к концу войны (если быть тонным, в 1944 году). Это первый реактивный истребитель, принятый на вооружение Германиель то сковное преимущество — скорость. Он способен быстро набрать высоту, уходя от вражеского преследования, или выпустить ражеты (бомбы) и скрыться прежде, чем соозники развернут свои пулеметы. С такой скоростью пилоту «Мессершимата» вченего боятся!

ТЕХНИКА ВОЗДУШНОГО БОЯ

О маневрах, используемых в воздушном сражении, написаны книги, основные из них обычно приводят в руководствах к симуляторам, да и наш журнал, было время, писал о них. Повторяться не буду, скажу только, что основной маневр, который часто будут использовать противники, это «петля». Поэтому, если видите врага, резко ныряющего вниз, то будьте готовы к тому, что он, набрав скорость. попробует сделать «мертвую петлю» и сесть вам на хвост. Впрочем, иногда противник ныряет вниз с выключенным двигателем, рассчитывая на то, что вы нырнете за ним, наберете скорость и пронесетесь мимо, а он спокойно изрешетит вас сзади. Ну и на закуску обычный совет: когда уходите от врага не летите прямо, а постоянно манеиз пулеметов свое, и перетаскивать боезапас нельзя. Поэтому, если вы всех противников будете ловить на один (например, хвостовой) пулемет, то патроны в нем скоро кончатся, а вы останетесь без одной из важнейших огревых то

NLDVEY

важнейших огневых точек. Стреляйте с близкого расстояния. Это весьма сложно при погоне за вражеским истребителем, но все-таки пытайтесь. Иначе большинство патронов будут потрачены впустую и после трех-четырех скваток вы останетесь с пус-

тым брезапасом. При атаке противника, если ри атаке противника, если есть возможность, стрепяйте по абичателю, по крыльям или по кабине пилота. В крыльях располажены топливные бази, при взрыве которых самолету обычно станы вытася плож. Кстаты, однажить замечательная картина посте обстрела тижелия вражесии бомбардировщих лишился сини бомбардировщих лишился иладая. Окумотрега ода в божуме иладая.



Если зам приходится очевь тур. то, то ничота, помогает спедуем, мачевр: снизьтесь до высоты бук-вально в несколько метров. Учеть шите мощность, двигателей до 20-25 %. А теперь начинайте быстро поворачивать в жакую-либо сторону, затем обрати» – ев-ворятность того, что ярат не расситает высоту и скорскть и пропишет землю крыпом, что, естествения, тубительно. Особенно хорошо ты маневр удается в холмистой местности.

Когда летаете на «Летающей крепости» (или подобном тяжелом бомбардировщике), не забывайте, что количество патронов у каждого ня из хвостового пулемета. Вот что значит желание отомстить.

На самолетах, прекрасно себя чувствующих на большой высото, для того, чтобы огорваться от противника, зачастую достаточно набрать высоту. Мало кто решится состязаться с вами на высоте в 30 000 футов. Скорее всего, враг просто развернется и полетит искать более стоворчивую цена.

И последнее: если ничто другое не помогает, то уменьшите уровень сложности (skill) в меню «Options»





NASCAR REVOLUTION

РАЗРАБОТЧИК	EA Sports
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
ВЫХОД	март 1999 г.
XAHP	автосимулятор
ТРЕБОВАНИЯ	Р-200, 32 Мб, обяз. 3D-уск.
ГРАФИКА	*****
ЗВУК	*****
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	******
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	8 1 Мечта бывшего фаната и весьма неплохая игра
	THE PARTY OF



50 ЛЕТ ОВАЛОВ

Что ни говори, а «Наскар» странный вид спорта. Полвека существовать на американском континенте, «задвинуть» по популярности в Штатах «Формулу» и даже соревноваться в этом с «Инди» поверьте мне, такое удается редко. Было бы удивительно, если бы этот весьма спорный вариант автосоревнований не нашел бы своего виртуального воплощения. Шесть лет компьютерный «Наскар» был прерогативой Раругиз и вездесушей Sierra. Что же привнесла Electronic Arts в этот достаточно консервативный жанр? Как ни странно, не только красивую графику. подобающую музыку и мощные видеовставки, но и динамизм вкупе с напряженным действием. А также «попсовость» и упрощенность. Но обо всём по порядку

NASCAR с индексом '99 от тандема Sierra-Papyrus был не оченьто уж и обласкан публикой и прессой. И неудивительно - жесточайший регламент и «честная», не прошающая ошибок физика по душе немногим. Да и с момента выхода первой части игрушка практически не изменилась в визуальном плане и, как следствие, давно перестала быть откровением К тому же (вижу отлельные фанаты уже достают кирпичи). NASCAR на нашей с вами родине «несколько» непопулярен Причин тому много. Во-первых, все те же овалы, как ни крути. Да и регулярностью освещения соревнований мы пока похвастаться не можем один, мягко говоря, не всем доступный канал с «плюсом» после аббревиатуры ситуацию вряд ли исправляет. Со спутниковым телевидением тоже проблемы - ЕиroSport «американцев» не очень чествует, а перспектива смотреть гонки в прямом эфире ESPN в четыре часа ночи как-то не очень радует. А вот в США (хм. а гле же еще?) NASCAR действительно безумно популярен. Чем это объясняется? Спожный вопрос. «Лень грома» конечно, хороший, но в жизни все выглядит совсем не так, как на экране. Монотонное многочасовое накручивание против часовой стрелки с практически полным отсутствием хоть какого-то

разнообразия может и надоесть. Хота надо согласиться, что столкновения и, как следствие, аварии там ещё те. Интересно, а не рази последних им все это наблюдается? Своего рода «цивилизованные» тояки на выживание. Только вот весело все это лишь со стороны, а не когда слем сидишь за рулем. Пусть даже и перед экраном монитора.

«РЕВОЛЮЦИЯ»

К черту графику и традиции Просмотрев свои ренензии за последнюю пару месяцев и обнаружив, что «разбор пациента» всегда начинался с нее полимой (нет речь не об «огненной воде»), ужаснулся. Да не в титрах и спецэффектах дело, а в том очень странном критерии пол названием играбельность. Тем более, что графика обычно тоже есть (впрочем, к этому вопросу мы еще вернемся). А вот тот самый неуловимый датеplay нас постоянно беспокоит, и отнюдь не меньше, чем Гондурас Петьку.

Первое появление NASCAR на тога еще в большинстве своем 14-дюймовых жранах вывало живой интерес публики. Подумать голько, SV6A-графика! Магические цифры 640х480! «Настоящие гонки», и это после Test Drive 3 и первого Grand Prixt Культурный



вительно, что игра моментально стала популярна в нашем отчестве где о таком развлечении, как «Наскар», слышали лишь краем уха. Можно сказать, что это была в чемто даже культовая вешь - сложно найти фаната автогонок, который в те веселые времена стрельбы по

«У-V-V, как все запушено » Вот в роли такого дяди и выступила большая и богатенькая Electronic Arts, решив примирить всех «обиженных и оскорбленных». За основу взяли мощный графический движок, пригласили в качестве консультантов знаменитых в про-



Когда же мне удалось выиграть трехчасовую гонку в Ричмонле после 4 дней постоянных тренировок. я чувствовал себя, как минимум, Андрети-младшим. Аркада аркадой, но когда тебя подрезают и неминуемый удар о борт частично блокирует правое переднее колесо, когда ни с того ни с сего начи-



MIPAEN





«Белому Дому» имел бы доступ к компьютеру и не взглянул бы устя разочек на произведение Раpyrus. А вот вторую часть покупали, скорее, по привычке - мы уже были обласканы не только красивыми (Need for Speed тому пример), но и весьма сложно-профессиональными (Grand Prix 2. ролимый) автосимуляторами. И не изменившаяся за три года графика выглядела форменным излевательством. NASCAR '99 вообще сопровождался мощным мычанием и помидорами - от предельно усложненной игры с явно за уши притянутой поддержкой трехмерных ускорителей уже основательно попахивало. К тому же авторы напрямую сознавались во вторичности сего продукта, обещая нововведения лишь в NASCAR 3, Зато, пока большинство игроманов плевались и ругались, фанаты ликовали - так полно и точно воспроизвести динамику поведения автомобиля и регламент каких-либо соревнований не удавалось пока никому

Но по законам жанра (или всетаки старика Мерфи?) такая ситуация не могла длиться вечно. В конце концов все-таки должен был появится «большой дядя», бросить взгляд на толпу поклонников NASCAR, не переварившую продукт от Sierra из-за излишней сложности, и произнести классическое: шлом гонщиков, озвучивание поручили профессиональному ликтору, для саундтрека подобрали парочку неплохих Hard'n'Heavy команд. Словом, постарались слелать игру как можно более яркой и увлекательной. А самое главное - значительно упростили процесс, добавив то, чего так хотела общественность, и избавились от мусора.

К сожалению, в разрял послелнего попало очень много весьма интересных для истинных фанатов (но навевающих скуку на прочих) вещей. До предела упростив возню с настройками и телеметрией, ЕА Sports сосредоточилась на звуковизуальной части, не забыв сделать симулятор максимально динамичным и интересным для новичка, впервые заглянувшего в мир вполне серьезных соревнований. Тот самый Car Setup элементарен до аскетизма, зато графической реализацией работы механиков во время pit-stop'а можно про-

Здесь и проявляется основная черта игры - все должно быть ясно и наглялно

Пострадала ли от такого подхода вечно забытая играбельность? Ой, не знаю. Мне лично эта некая аркадность по душе - играть стало проще и веселее. Конечно, как старому фанату, не хватает множества весьма полезных функ-



нает течь масло, «клинит» четвертую передачу, а шина взрывается на обломке заднего спойлера какого-то недоумка, когда, поцарапав машину, но все же протиснувшись через неимоверную свалку к питлейну, понимаешь, что механики не только не успели заранее расчехлить новый комплект резины. но и умудрились не до конца ее привинтить...

Именно тогда, стоя в боксах. наблюдая за проносящимися мимо машинами конкурентов и осознавая, что подиум тебе уже никак не светит, понимаешь, что и этот странный и с виду такой простой «овальный» вид спорта может быть действительно интересен.

«СДЕЛАЙТЕ НАМ КРАСИВО»

PAEM

Вот и добрались мы до обешанного разговора о графике. Ну что ж. со всей уверенностью могу сказать: «Революция» отменяется. Need for Speed 3 может спать спокойно» Как FA ни старалась переплюнуть свою детище, с прискорбием сообщаю, что ей это не удалось. Нет, движок красив и даже в меру потрясающ (особенно по сравнению со старичком от Раpyrus), только вот все свои лавры он получает немного за другое. Конечно, в визуальном плане в играх. имитирующих реальные соревнования, особенно не разгуляещься треки настоящие, со всеми вытекающими поспелствиями. Ну не поставишь же ты на трассе несуществующий водопад или церквушку! ниях. Та самая челюсть, которая упала пять лет назад, не дает мне покоя до сих пор. С содроганием вспоминаю о том, как после перехола со старой «четверки» на новый сотый «пень» в конце уже далекого 1995 я вдруг осознал, что SVGA-режим «Наскара» тормозит и на этой, по тем временам безумно мошной машине. И это при том. что Papyrus создавали свою игру, когда первые «четверки» толькотолько вхолили в обращение а 386DX для дома был пределом мечтаний! Разумеется, все в этой жизни относительно, но, посмотрев на последние игры из серии NASCAR, начинаешь всерьез думать, что «тормознутость» - это не только наспелие старого лвижка. но и характерная черта всех произведений на эту тему. Ну, скажите мне, с какой стати ЕА, уж точно не имеющая никакого отношения ни к Papyrus, ни к трем предыдущим «Наскарам», выпустила нечто столь тяжеловесное? Подразумевалось, что игра должна полностью воспроизводить безумную скорость гонки. Как бы не так! В редакции не нашлось ни одного компьютера, способного без заметных «тормозов» потянуть 800х600 со всеми включенными опциями. Конечно, красота требует жертв, но не такая и не таких!



А вот сделать стадион и окружающие здание более или менее подобающими можно. Но, впрочем, и средние объекты, и «так себе задники» с лихвой окупаются просто великолепными моделями транспортных средств. Такого пока еще не было нигде. И даже Grand Touring с его прозрачными стеклами и вращающим головой волителем явно смотрится несколько отставшим от своего относительного коллеги. Разумеется, единственный приемлемый для такого случая вид - созерцание своего болида «сверху-сзади». Несколько неспортивно, зато красиво и наглядно - обзор не загораживается зашитными решетками и дугами безопасности, а «виртуальные руки» на руле не пугают своей условностью. Впрочем, вполне возможно, что и наш разговор о визуальном мире игры является некой условностью. Приготовьтесь, речь пойдет о них самых, о системных требова-

ФИЗИКА (КУДА УЖ БЕЗ НЕЁ)

По традиции, в настройках управления существуют два режима: «аркадный» и «симуляторный». Первый рекомендуется для всех, кто впервые присоединился к тайному братству фанатов «Наскара» и/или познает сей мир исключительно за клавиатурой или геймпа-

пом Второй позволяет полнее ошутить все «тяготы и лишения» юного пилота неуправляемого болида. По сложности, конечно, не NASCAR '99, но уже близко, Для любителей дальнейших экспериментов существует, кстати, третий режим, позволяющий «вручную» улучшить сцепление с дорогой, прижимную силу или мошность двигателя. Самое забавное, что все эти параметры можно изменить и в обратном направлении. т. е. ухудшить даже относительно «реалистичного» режима. Что это? Спецзаказ пля пюбителей трупностей? Вообще говоря, с настройками или без них физическая модель игры весьма и весьма мошная. Даже обсчитывает отпельно каждое из 4 колес, что стало особенно модно в последнее время. Механизм сцепления с дорогой проработан достаточно четко, да и система повреждений вносит некое разнообразие (впрочем, и здесь не обошлось без «аркадного» режима).

Что же касается второго козыря NASCAR '99, то здесь его идейный «революционный» соперник немного сдает позиции. Во-первых, регламент соревнований соблюлен не полностью. Конечно. тренировка, квалификация и сама гонка вроде бы на месте, но не только нет хоть какого-то намека на временные ограничения во время подготовки, но и столь любимый Warm Up задвинут во всю ту же Training, доступную, кстати, на любом этапе подготовки к соревнованию. О выборе комплекта резины для квалификации и свободных заездов вообще не может илти речи. Зато всего, что касается треков и водителей, в игре полно.



энциклопедия с историей кажлого овала и пилота. Для знатоков практически полностью воссоздан стартовый ряд сезона 1998 года, со всеми новичками и изменениями в составах команд. Плюс 6 легенларных пилотов вроде Ричарда Петти (Richard Petty) и Бобби Аллисона (Bobby Allison). Впрочем, для большинства эта информация не несет никакой смысловой нагрузки - согласитесь, побыть в шкуре Кейла Ярбору (Cale Yarborough) интересно лишь тогда, когда хотя бы знаешь, кто он такой или чем он знаменит

только для вентиляторов?

В смысле, For Fans Only? Что ж. может быть и так. Впрочем, воз-MOЖHO, 4TO NASCAR Revolution ace. таки станет прорывом, добавившим армии серьезных автосимуляторов новых сторонников, как это сделала, например. Formula 1 от Psygnosis на Sony PlayStation, Мне бы этого хотелось. Игра получилась достойной и на редкость пинамичной. ЕА умудрилась здорово разнообразить весьма скучный процесс. Музыка, видеовставки. телеинтервью, местами даже оригинальные замечания диктора создают некий общий стиль, который захватывает надолго и полчиняет себе даже не фанатов гонок. А поклонники серьезных симуляторов тоже остались довольны. Если не самой игрой, то хотя бы размышлением о том, что Papyrus придется сделать NASCAR 3 лействительно революционным, ведь в лице Revolution у них появился весьма серьезный конкурент. И простите за невольный каламбур

СОВЕТЫ

Игра содержит уйму тонкостей, так что советов набралось достаточно много. Приведу лишь основные

Во-первых, так как вас ждет постоянный (за редким исключением) поворот налево, то для достижения максимальных результатов очень рекомендую обзавестись рулем и педалями. Если же это весьма затруднительно, то не стесняйтесь включать в опциях аркадный режим управления - поверьте, играть при помощи руля намного легче, чем даже с очень хорошим джойстиком, так что все недостатки клавиатуры прихолится компенсировать облегчением физической модели.

Во-вторых, вам придется привыкнуть к некоторой ограниченножет выдержать машина до столкновения с бортом.

сти автомобиля класса Stock Car. связанной со спецификой соревнований. Выражается она в жестко фиксированном радиусе врашения руля (так легче выдерживать строго определенный угол поворота) и в очень «мягкой» тормозной системе (чтобы меньше стирать резину и более плавно регулировать скорость). Из-за этого часто неправильно рассчитываешь свои силы. и с виду обычная ситуация заканчивается весьма плачевно. Так что поначалу для каждой трассы приходится самому узнавать пежим движения и предел, который мопоминать, при какой максимальной скорости вам удается чисто пройти тот или иной участок.

MEDAEN

Обсчет всех четырех колес тоже играет весьма важную роль, так что и не старайтесь тормозить, когда вас частично вынесло с полотна трека на боковую дорожку с другим покрытием - занос практически гарантирован. Разное сцепление, как-никак

Следите за тем, как изнашиваются колеса, не игнорируйте возможность сменить только правый бок - это не «Формула», здесь максимальное количество механиков строго ограничено и замена резины происходит по очереди.



Если вы играете честно и не забыли включить повреждения, то изо всех сил старайтесь избегать прямых контактов, особенно передними колесами - их очень быстро заклинивает. Если же удара не миновать, касайтесь машины противника или ограждения только полным боком. В таких случаях, кстати, во избежание заноса лучше вообще не тормозить.

Лучший способ пройти поворот - это заранее сбросить газ, а не жать на тормоз в последний момент. Это факт, и спорить с ним бессмысленно

Каждый овал по-своему уникален, так что постарайтесь найти подобающий скоростной режим для каждого из треков. Для достижения максимальных результатов приходится проходить все повороты на пределе, когда при выходе из заноса вы не достаете до борта буквально несколько сантиметров, и подобная информация никогда не помешает. Поэтому старайтесь бросать взгляд на спидометр и за-

Также не забывайте, что бак можно наполнять не до конца - во время альтернативного режима заправки просто нажмите на газ, когда горючего будет достаточно для завершения гонки. Кстати, обычно после предупреждения из боксов о том, что топливо подходит к концу, у вас все-таки его хватает на один-два круга (в зависимости от



Да, и напослелок постарайтесь не превышать скорость при въезде на пит-лейн. Ни к чему хорошему это не приводит.



orts c



SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

РАЗРАБОТЧИК	Milestone/EA Sports
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
выход	март 1999 г.
ЖАНР	мотосимулятор
ТРЕБОВАНИЯ	Р-133, 16 Мб, рек. 3D-у
ГРАФИКА	******

ИГРАБЕЛЬНОСТЬ

******* ******

Новая звезда - новый

ИСКЛЮЧЕНИЕ

Согласитесь, такое бывает довольно часто = считаешь какую-то вешь непревзойленным хитом. минимум раз в неделю играешь в нее и расставаться вроде бы не собираешься. И тут вдруг появляется нечто, нагло смешивающее твое представления о жанре вообще, заставляющее забыть все то, что восхишало по сих пор. Но проходит время, и возвращаешься к «старичкам», безжалостно уничтожая предмет твоей недавней ра-





C Superbike World Championship случай особый. Покрутив игрушку в течение получаса, я без сожаления очистил винчестер от давно занимавших столь ценное место MotoRacer 2 и Castrol Honda Superbike World Champions, окончательно залвинув коробки с этими весьма неплохими вешинами И, что самое забавное, уже вторую неделю (неслыханный случай!) я об этом решении не жалею. Более того, предчувствую, что к ним скоро присоединится и великолепный Motocross Madness, Takan Bot странная игрушка, эта Superbike.

КАРТИНКА

Эх запекался же в (именно в этом номере) начинать разговор с графики. Видимо, это было всего лишь благородным позывом. Что поделаешь, рассказывать о Superbike и не упомянуть о ее сильнейшей стороне было бы форменным свинством по отношению к гениям из Milestone и дружественной EA Sports.

Впечатления скомканы и разбросаны. Первые две минуты, посредственная заставка, копание в опциях и установка «всего по максимуму», смущающий пункт Photorealism и нежелание работать в разрешении выше 800х600 - все это было лишь прелюдией, полготовкой к первому старту. Что было дальше? Шок, просто шок (выражение избито, но что ж поделаешь). Не знаю, чем достигается ошущение того самого «фотореалиэма» - высококачественными текстурами, плавной графикой, реальными тенями (о, о них - отпельный разговор) или разнообразным жестами и движениями гоншиков, но первые пять минут просто глупо смотришь в экран и тупо восхишаешься окружаюшим Потом конечно быстро привыкаешь. Как ко всему хорошему.

М-да, графика здесь «эабивает» все игры. Даже мою любимую Motocross Madness, Впрочем, с её выхода прошло уже целых десять месяцев, стоит ли удивляться? Стоит, еще как стоит = Motocross Madness до сих пор является образцом того, как надо использовать трехмерные ускорители. Superbike же эти представления в корне изменяет. В визуальном плане у игры есть всё: мошный (и отнюдь не «тормозной») пвижок, полный набор всевозможных эффектов, желание разработчиков сделать все чуточку лучше, чем у других. По сути, последнее обстоятельство и является определяющим. Многие не понимают важности работы над мелочами, маленькими радостями пытпивого игрока. Milestone в число полобных компаний, похоже, не вхолит. Поверьте мне, расскаэать обо всех «прелестях» просто не удастся! Лучший (и самый правильный) lens flare из всех коглалибо мною виденных в компьютерных играх, потрясающее качество текстур гонщиков и мотоциклов, эффект «плывущего асфальта», искры и пыль во время падения, чрезвычайно удобная камера



SUPERBIKE

«сверху-сзади» и весьма реалистичный вид «из глаз» райдера зтого всего лишь малая толика внешней косметики, создающей



Движение гонщика зто отденным песня. Он абсолютно правильно нагибает тело во время поворота, переносит центр тяжести при торможении и весьма забавио кувыркается после неудачного столкновения. Motion capture, разимеется.

При взгляде назал (станлартный способ замены мешающего обзору зеркала заднего вида в большинстве современных симуляторов) он поворачивает голову по-разному, в зависимости от положения, в котором находится! А то, как он с трудом поднимает тявбок и. отталкиваясь ногами, возвращается на трассу, будит бурю положительных эмоций. Да и гонщик, показывающий жестами противнику все, что он о нем лумает. вызывает только умиление. Люди. создавшие это, любят и умеют работать.

Но, пожалуй, самое их главное достижение - это тени. Удивительно, но гонка в дождливую погоду не производит столь сильных впечатлений, как езда под ярким солнцем. Мрачно и сильно давит на психику. А вот наблюдение за игрой света доставляет лишь радость и эстетическое наслаждение. Чемто напоминает Formula 1 от Psygnosis для Sony PlayStation. Окружающие трассу здания и деревья отбрасывают реалистичные тени, по-СТОЯННО СМЕНЯЮЩИЕ ДОУГ ДОУГА ТАК. что общее действо сильно напоминает телетрансляцию.

ра. Впрочем, спустя некоторое время находишь изъяны и там. Моделям мотоциклов явно не достает пары сотен полигонов, а задние колеса выглядят несколько ненатурально (даром что «слик»). К тому же, те самые полигоны имеют неприятную тенденцию на оппеделенных треках периодически выпадать. Это, правда, не принципиально, зато еще раз доказывает что дружной команде EA Sports и Milestone еще есть куда развиваться. В первую очередь, кстати, я на их месте сменил бы звукооператора - его работа явно неудовлетворительна. Конечно, серьезный мотосимулятор сложно сделать уж очень разнообразным в это плане (разве что вставить занудного комментатора плюс радиопереговоры с механиками), но все могло бы быть и лучше. К тому же гордых игроков режима Simulation зачем-то лишили весьма неплохой музыки. решив, наверное, что она только мещает сосредоточиться. Напрасно

Конечно, не бывает ничего

идеального, но в первые минуты

просто отказываешься в это ве-

И ВСЕ ОСТАЛЬНОЕ

Разумеется, просто вигра схорошей граджиой была бы накому не нужна. Но Superbise – это еще и серьезный мотосимулятор. Тоннее, это правитыный мотосимулятор. Баланс соблюден отлично, и игра разулет всех: от тех, котолюбит гония вообще до суровых профи. В меню — уйма настроек всего, что касается реализма, утравляемости и режима соровнова-

ний. Тех, кому лень там копаться, при входе спрашивают о выборе режима. Action даже не пускает вас к особо интересным опциям. Simulation же интересен не только правильной физической молелью но и соблюдением регламента включая все злементы гонки вроле двух тренировок (с ограничением времени!) и квалификаций или обязательный воскресный Warm Up. Плюс ко всему, фанатов наконец пускают в Bike Setup и позволя-ЮТ ВДОВОЛЬ НАИГОАТЬСЯ С ТЕПЕМЕТрией. Но это лирика, главное откловение заключается в том, что Физика и динамика поведения в обоих режимах практически не изменяется. Да, да, друзья мои, это так. Просто в аркадном варианте в большинстве случаев возможного «ухода» мотоцикла и заваливания оного набок ваш железный друг будет чудесным образом возвращен в вертикальное положение, да и помощь компьютера в торможении и ускорении нельзя отключить. А в остальном все тоже самое - падать всегда больно. Это первый случай на моей памяти. когда Action является лишь довеском к стандартному «реальному» режиму, а не наоборот. И включен он не для того, чтобы привлечь «неверных», а чтобы обучить начинающих основам и привить им любовь к настоящим симуляторам.

MEDAE



Вообще говоря, Superbike — это Вполне серьезный автосимулятор Самых популярных мотосоревнований FIM Superbike World Championship, то, что у нас принято называть «Формулой» 1» в шоссейнокольцевых мотогонках». Кстати, эта официальность является большми ликосом итры — она не только





привлекает фанатов, но и снимает вопрос о качестве и разнообразии такового важного злемента любого автосимулятора, как трассы. Автодромы проектируют профессионалы, просчитывая каждый угол поворота и степень наклона, обрабатывая тонны информации и находя елинственно верное в ланной ситуации решение. Играет свою роль и жесточайшая конкуренция среди самих треков, приводящая в конечном счете к тому, что в игру входят только лучшие и наиболее продуманные треки. Так что глупых «затычек» вроде непроходимых поворотов и необоснованных подъемов в игре нет и в помине. Все меры безопасности соблюдены - за пределы трека легко вылететь, а вот разбиться о некстати поставленную бетонную стену или идиотский тоннель вряд ли получится - пространство для маневра есть всегда. Кто не понял, это здоровый такой камень в огорол всяким MotoRacer'ам и иже с ними.

В общем, на удивление гладкая и красивая игра, за которой приятно отдохнуть. Например. от написания рецензий.

торможении время всегда окупит возможность паления. Если же вы все-таки свалились, то сразу же сходите с дороги - противник не пожалеет ни вас, ни себя, переедет обязательно. И тогла большой свалки (прощай, подиум!) не избеwarь.

В остальном всегла соблюдайте необходимый для каждого участка скоростной режим. Поначалу, если вам будет трудно, обязательно включите в меню помощь при торможении и потихоньку снижайте активность компьютера в этом леле, полбирая наилучший вариант. Не «перегазовывайте», а всегда плавно выжимайте ручку акселератора - подъем на дыбы и падение на спину пока еще никого ни к чему хорошему не привели. Исключением является момент старта - здесь по весьма странным причинам это правило обычно не действует. Также старайтесь особенно резко не тормозить, чтобы не заклинило переднее колесо и чтобы вы вновь не совершили полет, теперь уже по другой траектории. Не выжимайте полный газ при езле по траве или песку: лвигатель выдерживает максимальные обороты на первой передаче не более 5-10 секунд, далее следует обязательный взрыв. Удар о соперника не критичен, если этот удар нанесен не во время поворота. Всегда старайтесь избегать касаний с чем бы то ни было, находясь в наклонном состоянии. Кстати, противника можно вполне эффективно сбивать, «врезая» его во что-нибудь во время бокового столкновения. He Road Rash, но все же...

При низкой скорости на очень крутых поворотах сильно не опусния лучше использовать тормоза. но пержаться прямо. Если при выходе из резкого поворота вы чувствуете, что можете удержаться на трассе и при увеличении газа, то проволите эту операцию как можно осторожнее - наклоненный мотоцикл при сильном ускорении врашения залних колес имеет пренеприятнейшую тенденцию «ускользать» из-пол селла гоншика. заставляя его полго катиться по асфальту вслед за потерявшей управление машиной. Заходить же в поворот нужно по внешнему радиусу, так открывается больше пространства для маневра. да и скорость на выходе выше. Во избежание черного флага и дисквалификации не злоупотребляйте срезанием углов, пусть и нечаянным. Впрочем, пару раз это сделать вам никто не запрешает. При пасмурной но не пожлливой поголе для квалификации (собственно. как и лля гонки) берите самую мягкую резину, не обращая внимания на советы механика. Во время квапификации противник зпорово мешает нормальной езде, так что надо удожиться в первые пять кругов и успеть показать лучшее время на этих отрезках. Кстати, возвращаться в боксы самому не обязательно, можно воспользоваться опцией То Pit. Очень удобная клавища Sit Up. во всех остальных случаях позволяющая поднять мотоцикл на дыбы со всеми вытекающими последствиями, при высокой скорости заставляет гоншика лишь выпрямится и поднять голову, что здорово облегчает обзор и повышает види-

мость при включенной камере «от

первого лица».

кайте корпус, во избежание паде-TON CHAMPION CHAMPON C





Уж куда без них. Тем более, что таковых набралось довольно много и давать их - сплошное удовольствие. Разумеется, что все они относятся к режиму Simulation.

Основной залог успеха - всегда держитесь полотна трека и ни в коем случае не слетайте на обочину, особенно во время поворота. Если же мотоцикл все-таки выскочил на траву, постарайтесь как можно спокойнее стабилизировать положение, сбросить скорость и не наклонять корпус, а держать его строго вертикально. Потерянное на



Эксклюзивный издатель в России самой ожидаемой игры 1999 года "ГЕРОИ МЕЧА И МАГИИ III" – компания "БУКА"



CEP O MATURILLE

возрождение эрафии

And Margoners, M. Capenton, H. Capel, Low Transporters, Domenican degrees temporate to the properties of the control of the con

Рекомендуемая розничная цена игры: - jewel box : 2.5 у.е. - коробочная : 10.5 у.е





HEROES III OF MIGHT AND MAGIC

РАЗРАБОТЧИК	New World Computing
ИЗДАТЕЛЬ	3DO
ВЫХОД	март 1999 г.
ЖАНР	пошаговая стратегия
ТРЕБОВАНИЯ	Win95/98/NT 4.0, P-133, 32 M6
ГРАФИКА	*****
ЗВУК	*****
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	*****



се началось в 1990 году, когда вышла игра King's Bounty. В ту пору не было никаких CD-ROM'ов, понятие multimedia отсутствовало вообще, а если игра размещалась на трёх дискетках, то считалось, что это слишком много. Кілд'я Bounty была игрой весьма непритязательной по внешним меркам: простенькая графика (а другой тогда и не было!), а сама игра занимала около 350 Кб в заархивированном виде. А вот gameplay был потрясающим! Казалось бы, в нём нет ничего особенного: вы выступаете в роли странствующего рыцаря, который отправился на поиски волшебного скипетра. Чтобы найти оный скипетр, надо составить карту из разрозненных клочков. А добыть эти клочки непросто, так как для этого приходится биться как со «странствующими монстрами», так и со злыми рыцарями и волшебниками, засевшими в своих замках (сражение происходит на отдельной тактической карте). Но и ваша сила постепенно увеличивается, так как к вам на службу приходят всё более «крутые» воины, а отвоеванные замки начинают приносить стабильный доход. Вот почти и всё. Игра сделана по принципу «всё гениальное просто», и оторваться от неё было невозможно. Одно плохо - в игре были всего четыре фиксированные карты, так что после первого прохождения интерес к King's Bounty заметно ослабевал. Но играть очень хотелось. Дело дошпо лаже до того, что один российский программист (к сожалению, не помню его фамилии) создал свою игру под названием King's Bounty 2. Разумеется, поделка была любительской и по качеству уступала оригиналу, но это было хоть что-то! И все стали ждать официального продолжения игры. А фирма New World Computing вернулась к своей идее только в 1995 году, кардинально переработав движок игры и сменив её название на Heroes of Might and Magic (HoMM). Изменения были поистине революционными. Прежде всего, вы могли нанять уже сразу несколько героев (из четырёх типов), каждый из которых набирался опыта по мере ведения боевых действий. С накоплением опыта повышались характеристики героев - налицо злемент RPG (так что НоММ иногда даже относят именно к этому жанру). Каждому типу героя соответствовал свой тип замка. Замки можно было достраивать и тем самым получать возможность набирать всё более «крутых» вояк. В дополнение к золоту появились ещё шесть видов ресурсов, необходимых для строительства. Значительно увеличилось число полезных мест, дающих тот или иной бонус (ресурсы, повышение морали, удачи и т. п.). Появились артефакты и магические заклинания (заклинания разучиваются в специальных магических башнях, которые надо строить в замках). Наконец, цели игры стали самыми разнообразными: от «убей их всех» до захвата определенного замка. НоММ как-то незаметно появилась на игровом рынке (что и немудрено, так как о King's Bounty уже успели забыть), и её не сразу «раскусили». А уж как «распробовали», то начался настоящий бум... И на гребне такого успеха NWC уже в следующем, 1996-м, году выпускает HoMM2. Отличия от предыдущей версии были уже не «революционными», а «зволюционными»: больше героев (уже шесть типов), больше замков, больше воинов, больше магии и артефактов (хотя кое-что было и в новинку: например, у героев появились дополнительные способности). На этом основании особо рьяные критики стали умышленно занижать рейтинги НоММ2. Но народ не обманешь, и НоММ2 стремительно взлетела на верхние строчки хит-парада Тор 100.

М вот теперь допгожданная НоММЗ. Чем она отличается от HoMM2? Если подходить к этому вопросу формально, то надо ответить: «количеством». То есть опять же больше героев, замков, воинов, артефактов, магии и прочих «прибамбасов» (и смогрится красивее). Но не спешите выражать свое «фия». Дело в том, что это как раз тот случай, когда количество переходит в качество, игра обогащается новыми стратегическимы элементами и становится заначительно разнообразнее. Попробую убедить вас в этом. Поэтому давайте поподробнее остановимися на отличияся.

ИГРАЕМ

Замки, Теперь они называются городами. Этих городов имеется 8 типов, и каждый тип принципиально отличается от другого. Впрочем. кое-что есть и общее. Во-первых. есть центр города (town hall), который можно апгрейдить три раза (и тогда город будет давать всё больший доход). Во-вторых, можно построить форт и усовершенствовать его два раза (благоларя этому повышается обороноспособность города и увеличивается скорость прироста воинов). В-третьих, осталась Mage Guild (где разучиваются магические заклинания) с возможностью апгрейда до 5-го уровня. Во многих городах можно строить Resource Silo, поставляющие немного ресурсов, и кузницы, в которых можно обзавестись баллистами, тележками с боеприпасами или полевыми госпиталями. В каждом городе можно строить 7 Dwellings (это места обитания разных тварей-воинов) и агрейлить каждое из них (разумеется, все Dwellings разные для кажлого типа города). Наконец, остаётся ещё по 5-7 уникальных сооружений (например, в городе типа Inferno можно строить Castle Gate. мгновенно телепортирующие героев с армиями между городами; в городе типа Dungeon можно возвести Artifact Merchants и покупать там артефакты). И всего в каждом городе насчитывается 32 сооружения, включая апгрейды. Это немало. Есть из чего выбрать и подумать, какой линии развития лучше придерживаться. Теперь уже не возникает той ситуации, которая частенько встречалась в НоММ2: деньги есть, а строить на них нечего. Нет и ситуаций, когда денег много, а вот тварей-воинов уже всех раскупили. Причина - заметное подорожание бойцов по сравнению с предыдущей частью

Герои. Каждый тип города дает по 2 типа героя: «крутого» вояку и мага. Итого получается 16 типов героев - каждый тип со своей линией развития (то есть со своим раскладом вероятностей повышения тех или иных характеристик по мере обретения опыта). Всего же в игре 128 героев (по 8 каждого типа). Но даже герои одного типа уже изначально отличаются друг от друга, так как каждый из них обладает какой-нибудь особенностью. (Например, клерик Caitlin приносит дополнительно 350 gold.) Число дополнительных способностей (secondary skills) героев возросло до 28. А новая способность - это новое качество! Особенно хочется

отметить Tactics, позволяющую расставлять войска удобным для вас образом ещё до начала сраже-

Воины. Займемся арифметикой. Каждый из 8 типов городов поставляет по 7 базовых типов воинов. Итого 7х8=56. Каждого воина можно апгрейдить, поэтому имеем уже 2x56=112 разных типов. Добавим ещё 6 типов нейтральных тварей и окончательно получаем 118 различных типов воинов. При этом примерно 2/3 из них (точнее, 82) обладают специальными умениями. Например, pit lords могут воскрешать павших воинов и превращать их в демонов, а само присутствие на поле боя bone dranons и ghost dragons понижает мораль Противника

Магические заклинания. Их число возросло до 64. Произошло упорядочивание магии, теперь все заклинания делятся на 4 школы: Огоня, Воды, Воздуха и Земли. Герои, обладающие дополнительными способностями Fire Water Air или Earth Magic, могут эффективнее применять заклинания из соответствующей школы. Например. появилось такое забавное заклинание. как Forgetfulness (из школы Water), применяемое к вражеским стрелкам. В этом случае они «забывают» стрелять, причем эффект тем сильнее, чем выше уровень дополнительной способности Water Magic: на уровне Basic «забывает» стрелять половина выбранного отряда, на уровне Advanced - все стрелки из выбранного отряда, а на уровне Expert - вообще все стрелки из неприятельской армии. (На уровне Expert любая магия становится глобальной: например, применяя Сиге, вы лечите сразу все свои отряды!) Появились и заклинания, увеличивающие свободу передвижения героя на местности: заклинание Water Walk позволяет пересекать водные преграды. а Fly - перелетать через любые пре-ПЯТСТВИЯ

Сражения. Поминие, к чему соорилось почти всё маневирирование в НоЛМИЗ К тому, чтобы мгивенно бложировать стрелсков противника с помощью своих легаюцих тварей. Теперь такой к телерь такой к регатолько на ограниченное число клегайский телера по том, что потолько на ограниченное число клетолько на ограниченное число клетолько на ограниченное число клеперь есть место для маневра, вераперь есть место для маневра, вераперь есть место для маневра, верапит создавать их с заклинаныя с по-

Force Field, Fire Wall), Sonee toro, обычно приходится выжидать момент, когда неприятель сам полойдет поближе, так как стрелки теперь наносят только половинный урон при стрельбе на дальнее расстояние. Каждый герой теперь может приводить с собой до 7 отрядов, причем, как уже было сказано. около 2/3 воинов обладают специальными особенностями. Все это, вкупе с магическими заклинаниями, обогащает тактику ведения боевых действий. Например набрасывая заклинание Haste на гарпий (Harpy Hags), можно делать из них «бомбарлировшиков пальнего действия»: нанеся удар, гарпии тут же возвращаются на исходную точку, уклонившись от ответного удара. А если вы сражаетесь с монстрами типа драконов, титанов, дьяволов, ангелов, гидр или бегемотов, то заклинание Slaver поможет вашим воинам наносить им больший урон.



Чаша Грааля. Так теперь называется основной аргефакт. Но дело не в названии, а в том, что ultimate artefact дает теперь существенный бонус не герою, а городу. Для этого Чашу надо доставить в один из городов. те она булет в один из городов. те она булет





«установлена навечно». Если город перейдет к противнику, то вместе с ним перейдет и Чаша (вернее, все её бонусы).

Подъемный уровень. Это нозовведение на манер игры Master of Magic. В большинстве сценариел од наземным уровече кеть ещё и подъемный. Соединяются они слюмощью специальных порталов. Подъемный уровень объяно менеботат, чем наземный (хота и там попадвется очень многое города, шахты и гры, и ему объяно отводится стратегическая роль (нагример, в какоет» очето некозможномер, в какоет» очето некозможнопод землю и выныркув из другого под землю и выныркув из другого поотала).



Кавстъь В некоторых сценариях герои могут получать кавсть жест – это задение найти какой-то артефакт и вернуть его владельца, за выполнение задания данста очень щедрое вознаграждение (чаще асето – виде сутервоимов). Но иногда выполнение квеста бывает и вредным – заберт ценную вещь, а взамен инчего действительно полезного не дадут.

Оборона городов. Теперь жаждый город могут оборонять сразу два героа. Считается, что один из них (со своей армией) на-ходится «в гарнизоне», а второй стоит в воротах. Тогда напавший герой должен сначала расправиться с тем героем, который стоит в воротах (и сражение происходит в истоит оно, а затем уже иметь дело с «тарнизонным», находящимся под защитой крепостных имимся под защитой крепостных

АІ. Вы будете смеяться, но компьютер играет лучше, существенно лучше. Умело маневрирует, не лезет на рожон там, где не надо, изобретательно применяет матию и т. п. Иногда такая «вдумчивость» компьютера приводить к тому, что он способен обыграть живого игрока даже при равной силе противоброствующих армый

Графика и анимация. Все полностью переработано и идет в разрешении 800х600 при 65 000 пветах. Лвижения юнитов настолько плавные, что даже создается впечатление, что играешь в стратегию реального времени (все уже привыкли к «деревянной» анимации пошаговых стратегий). Все спецэффекты (типа ударов молний) смотрятся очень красочно. При этом между всеми миссиями показываются небольшие ролики (весьма схематичные но приятные). В целом НоММЗ можно назвать самой красивой пошаговой стратегией

Звук и музыка. И то, и другое на должном уровне. Претензий никаких. Скажем больше — музыка в городах очень хорошо создает социщение причастности к чему-то доброму и светлому (в цитадели рыцаря) или темному и нехорошому (в гостях у некроманта).

Интерфейс. Собственно, он ит ак Был удобен в НоМИА. А теперь он просто «вылизан» до совершенства. Просто и функционально, иначе не скажешь. Всем известно, что продуманность интерфейса всегда была визитной карточкой трилогии Heroes of Might and Magic.

Replayability. Другими словами, надолго ли хватит игры? Для начала имеется множество миникампаний (причем иногда часть героев со всем своим опытом переходят из миссии в миссию - оригинальное нововведение на манер RPG) и 40 одиночных сценариев на картах всех размеров и с самыми разными целями. Как только переиграете всё это, будьте уверены, что в Интернет появятся и любительские сценарии, сделанные фанатами (благо что есть очень удобный редактор), а там не за горами и официальный add-on (надо думать, не один). В конце концов, всегда можно порезаться в multiplayer с товарищами по локальной сети, модему или через Интернет, Нет такой возможности? На худой конец сгодится и hotseat. Так что НоММЗ - это всерьез и надолго.

Что же, подобъем итоги. Строгче критики могут обозвать игру НоММ2 Deluxe — мол, ничего принципиально нового. Пусть даже так. Но только начните играть, и НоММ3 заятнет вак новыми стратегическими возможностями и не-

аиданным ранее разнообразием (пусть даже вы вдоль и поперек исколеския НОММ 2 со всеми мыслимыми и немыслимыми аddоп'ами). И остается только позавидовать тем, кто никогда не играл в НОММ — их ожидает настоящее откоытие!

PECYPCHI

Экономическая часть игры зиждется на семи ресурсах: gold (золото), wood (лес), ore (руда), crystal (кристаллы), gems (изумруды), mercury (ртуть) и sulphur (сера). Все эти ресурсы нужны для усовершенствования городов и найма воинов и героев. Основным ресурсом является золото, которое требуется всегда. Для постройки новых зданий всегда нужен лес и часто - руда. Остальные же ресурсы требуются в разных пропорциях (в зависимости от здания) и не в таких больших количествах. как лес, руда или золото.

Постоянный доход ресурсов двот аям шахты (gold mine, sulfur dune, alchemist's lab, gem pond, crystal cavern): по единице соответствующего ресурса в неделю. Исключение составляют лесопияха (sawmill) и рудник (оге ріт), они дают по 2 единицы леса и руды соответственно.

Кроме того, на карте имеются некоторые попезные места (типа Windmill, Water Whill или Mystical Garden), которые тоже еженедельно дают некоторые ресурсы. Но для получения этих ресурсов туда должен еженедельно наверываться один из ваших героев.
Встречаются и «одноразовые»

полезные места (типа Treasure Chests или Flotsam): только первый посетивший их герой получает чтолибо.

Для золота предусмотрено ещё несколько постоянных источников (что неудивительно, так как оно требуется в любом деле). Во-первых, сам факт обладания городом приносит вам золото (500, 1000, 2000 или 4 000 — в зависимости от уровня города). Во-вторых, золото дают герои, обладающие дополнительной способностью Estates (125, 250 или 500 — в зависимости от уровня).

Наконец, в городах некоторого тима можно строить здание Resource Silo, которое дает некоторые ресурсы раз в неделю. Имеются и артефакты, обеспечивающей приток ресурсов (например, Inexhaustable Cart of Lumber дает +1 wood в неделю).

ГОРОДА

ОСНОВНЫЕ СВЕДЕНИЯ

Это основные сооружения в игре. Города (towns) нельзя строить. но их можно и нужно отбивать у врагов или нейтралов. Города это центры вашей хозяйственной деятельности. В городах можно нанимать воинов и героев. Города можно совершенствовать, возводя новые постройки (или делая апгрейд старых), что открывает доступ к найму более «крутых» воинов. Города служат основным источником поступления золота в вашу казну (город с Village Hall дает 500 золотых в неделю; если усовершенствовать его до Томп Hall то город будет давать 1 000 золотых; если сделать дальнейший апгрейд до City Hall - то 2 000 золотых; ну а самый «крутой» город с Capitol приносит 4 000 золотых в неделю)

Города делятся на 8 типов: Castle, Dungeon, Fortress, Inferno, Necropolis, Rampart, Stronghold и Tower. Каждый тип города поставляет колько воинов соответствующего типа. Например, а заме (Сазтів) можно набирать тольков, копейциков, ягунников, громы мененосцев, монахов, квалерию и ангелов (плюс «усовершенство-ванные моделия»). Кроме того, в городе каждого типа можно строить кажие то специфические строения, недоступные в городах другого типа. Например, в городе или Durna. Награмер, в городе или Durna. Награмер и предуственные предуственн

СТРОИТЕЛЬСТВО

Чтобы начать строительство (или усовершенствовать уже построенное здание), надо войти в экран города и шёлкнуть певой кнопкой мыши по зданию, называющемуся «hall» (это своеобразный центр города, хотя обычно он расположен в левом нижнем углу экрана) - это может быть village hall, town hall, city hall или capitol (в зависимости от уровня города). Здания, которые вы можете строить в данный момент, выделены зеленым цветом. Красным цветом выделяются те здания, которые вы не можете строить сейчас либо из-за нехватки каких-то ресурсов (тогда в правом нижнем углу картинки ставится значок «/»), либо из-за того, что сначала необходимо возвести какие-то другие постройки (в этом случае в правом нижнем углу картинки ставится крестик -«Х»). (Что именно необходимо. легко узнать, щёлкнув любой кнопкой мыши по соответствующей картинке.) Уже построенные здания, которые невозможно дальше усовершенствовать, выделяются золотистым цветом Накочец могут быть здания, которые невозможно построить в принципе (например, Для строительства корабельной верфи необходимо, чтобы город имел выход к морю) или они не предусмотрены в данном сценарии, такие выделяются серым

Итак, в данный момент можно строить только те здания, которые выделены зеленым цестом. Чтобы выделены зеленым цестом. Чтобы сделать это, цёлкинге левой киопкой мыши по нужной картинке, а загем нажмите на кнопку «Виідь (она в левом нижнем углу панели»). Передумали строить "щемайте по «Don't Build» (в правом нижнем угли пи панели!

В каждом городе за один ход можно возвести (или усовершенствовать) только одно здание



НАИМ ГЕРОЕВ

Если в городе построена такерна (Tavern), то в ней можно нанимать героев. Для этого щёлкните по таверне (она всегда располагается в левом нижнем углу экрана города) левой кнопкой мыши. Тогда появится панель, в которой вам на выбор предложат двух героев. (Более подробную информацию о каждом герое можно получить. щёлкнув по его портрету правой кнопкой мыши.) Затем выберите нужного героя, щёлкнув левой кнопкой мыши по его портрету, и нажмите на кнопку «Recuit». После этого герой со своим немногочисленным войском появится в нижней части экрана города – см. I на рис

В данном случае в городе находятся одновременно два героя: тот, что в позиции I, стоит в воротах, а тот, который в позиции II, на страже (garrison). Разница здесь такая: если на замок будет совер-





щено нападение, то враг будет сначала биться с тем героем (и его армией), что стоит в воротах І. Если враг его одолеет, то затем будет сражаться с героем II. Героев можно менять местами, щёлкая по их поотретам.

За один ход в любом городе можно набирать сколько уголно героев. Надо только следить за тем, чтобы позиция І была пуста (для этого переводите героев в позицию II или выволите за ворота замка). В любом городе предлагаются для найма одни и те же герои. Как правило, это «новички» первого уровня без артефактов. Но бывают и исключения. Иногда могут попадаться и хорошо подготовленные герои. Это происходит в том случае, если какой-то мощный герой был «убит» на поле брани. На самом деле он был не убит, а поступил в «общий котел» рекрутов (так что не зевайте, ибо враг тоже не премлет.) В пюбом случае найм любого героя обходится в 2 500 золотых.





наим воинов

Чтобы иметь возможность нанимать тех или иных воинов, надосначала построить соответствующе админе. (Например, для пакгрифо требуется возвести Griffin Томет, Затем найдите соответствующе здание на экране города и щелимите по-ему девой конпсой проферент у предоставляющей по пророй будет у казана стоимость о дистото воина (сох трет горо) и чисто доступных для найма воинов (available). Затем укажите мужное число или цёлкните по кнопке «тажітшт» (взять всех). В завершение всего цёлкните по кнопке «Кесціт». После этого набранных воины появятся в позиции II (дагіг-son). Воинов (как и героев) можно переставлять или менять местами, щёлкая по нужным клеточкам лежой кнопкой мыши

Но можно и не искать нужное здание, если у вас уже построен Fort (или следаны его апгрейлы до Citadel или Castle). Тогда проше щёлкнуть по самому форту, и перед вами появится панель с набором вообще всех воинов, которых можно нанимать в городе данного типа. Более того, там же будут представлены и все характеристики воинов. Более подробно об этих характеристиках мы поговорим в разделе «СРАЖЕНИЯ», а сейчас укажем только на характеристику Growth. Она определяет число воинов данного типа, доступных для найма каждую нелелю. Так, например, если в вашем замке есть только Griffin Tower и Fort, то вы получаете пля найма 8 грифов в нелелю. Пополнение приходит в первый лень каждой недели и просто плюсуется к остатку (если вы не завыбрали всех воинов).

Характеристику Growth можно увеличивать, совершенствуя форт послеловательно по Citadel и Castle. Citadel добавляет 50% к характеристике Growth (в примере с грифами вам будет доступно для найма уже 11 грифов), а Castle -100% (15 грифов). Кроме того, в городах некоторого типа можно строить и здания, увеличивающие и дальше прирост некоторых воинов. В данном случае можно построить Griffin Bastion, что даст прирост по 3 грифа в неделю (таким образом, при наличии Castle можно получать уже 18 грифов в неделю). Иногда возле городов попадаются здания, захват которых увеличивает Growth соответствующих воинов в ближайшем городе. Например, обладание Griffin Conservatory дает дополнительный прирост 2 грифа в неделю. (Однако это не означает, что абсолютно все грифы из Griffin Conservatory будут автоматически переходить в город: за дополнительным пополнением вам всё равно ещё надо наведываться в это здание.)

Любое здание, «производящее» воинов, можно совершенствовать. После этого вам становятся доступны более совершенные модели прежних воинов. Так, Griffin Tower можно усовершенствовать до Upp. Griffin Tower и нанимать

гам уже королевских грифов, обладающими лучшими показателяма атаки, защиты и скорости, чем объяноне грифы. Плис объяно добавляются каже-либо спецслособности. Кстати, замечено, что иногра мнеет съмъсл совершенствова воинов лишь при условии, что вы стараетесь пользоваться их новоявленными спецслособностями. В эточительными спецслособностями. В зачит и дополнительные расходы) будет незфорективен.

Старые модели воинов также можно совершенствовать, если привести данных воинов в тот город, который производит усовершенствованные модели. Для этого цёлкинге левой кнопкой мыши по старой модели и нажмите на кнопку «ирдга

ЗДАНИЯ ОБЩЕГО

угород каждого типа обладает ункальным набором зданий. Однако есть и совершенно одинаковые зданий. К их числу относятся Village Hall (с апгрейдами Town Hall, City Hall, Capitol), Fort (с апгрейдами Citadel и Castle). Tavern, а также Mage Guild и Marketolace.

у Village Hall (с апгрейдами) у было сказано всё – это здание просто обеспечивает приток денее в вашу казну. Но во всём королевстве может быть только одна столица (Capitol).

Готt, Citadel и Castle дают бонус к Growth (о чем говорилось выше) и повышают обороноспособность города. Форт двет городу крепостные стены, цитадель добавляет центральную башню и ров с водой, а замок добавляет две стрелковые башни и повышает прочность крепостных стем.

Таверна, помимо того, что в ней можно нанимать герове, в ней можно нанимать герове, в ужит своебразным «шипонским центром» в ней можно узаять хи и получить информацию о противнике бхимите на ижену Тимини Guild), причем эта информации будет тем полнеч, ечем больше таков рае тем полнеч, ечем больше таков за вашем королевстве. Кроме того, таверна у веспичивает мораль войск, обороняющих город (+1 Morale).

Маде Guild, Матическая башна поставляет магические закличания (тадіс speils). Башню можно несколько раз совершенствовать (вплоть до 5-го уровня для большинства типов городов). Тогда башня будет давать закличания более. высокого уровня (более

мощные, но и более дорогостояшие). Каждая башня дает весьма небольшой набор заклинаний (причем этот набор определяется случайным образом). Герой, побывавший в городе с магической башней, автоматически выучивает ранее неизвестные ему заклинание

Marketplace. На рынке можно обменивать любые ресурсы. Только это накладно, так как «курс обмена» всегда невыгоден. Поэтому пользоваться рынком имеет смысл лишь в том случае, если вам катастрофически не хватает какого-то ресурса или вы буквально завалены каким-то своим ресурсом, который не знаете, куда деть. Чем больше рынков в вашем королевстве, тем лучше обменный курс

ЧАСТО ВСТРЕЧАЮЩИЕСЯ ЗДАНИЯ

В городах всех типов, кроме Dungeon, можно строить кузницу (Blacksmith). Кузница поставляет одну из «боевых машин»:

Баллисту (Ballista) - в городах типа Castle-

Тележку с боеприпасами (Атmo Cart) - в городах типа Inferno, Stronghold и Tower

Полевой госпиталь (First Aid) в городах типа Fortress, Necropolis и

Во всех городах, кроме Inferno и Stronghold, можно строить Resource Silo, дающую еженедельно немного ресурсов:

+1 Wood, +1 Ore - в городах Castle, Fortress и Necropolis;

- +1 Sulfur B Dungeon:
 - +1 Crystal B Rampart:
 - +1 Gem B Tower.

Все прочие здания уникальны. Прочесть о них подробнее можно в Help'e, в разделе Section III - Town

ГЕРОИ

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Все действия в игре выполняются героями. Только герои во главе со своими армиями могут путешествовать по карте, собирать ресурсы, находить артефакты, посещать разные полезные места, завоевывать города и расширеть границы ваших владений. Только герои могут разучивать и приме-НЯТЬ МАГИЧЕСКИЕ ЗАКЛИНАНИЯ Rco герои делятся на 16 типов. Каждый тип города «поставляет» по 2 типа героя (один тип - «крутой» вояка, другой - специалист по магии):

Knight & Clerick (Castle) Overlord & Warlock (Dungeon), Beastmaster & Witch (Fortress), Demoniac & Heretic (Inferno), Death Knight & Necromancer (Necropolis), Ranger & Druid (Rampart), Barbarian & Battle Mage (Stronghold), Alchemist & Wizard (Tower)

Опыт, Выигрывая сражения. герои набираются опыта (experiепсе). С ростом опыта повышается уровень героя: увеличивается на единицу одна из основных характеристик и добавляется одна дополнительная способность (пибо увеличивается её уровень). Герои могут получать experience и из сундучков (chests), разбросанных по всей карте. Попадаются и разные полезные места (типа Learning Stone), посещение которых тоже добавляет опыта.

Движение. Скорость движения героя по карте определяется скоростью передвижения самого медленного отряда в его армии. Кроме того, некоторые участки местности (rough, sand, swamp, snow) замедляют движение. Дороги всегда ускоряют движение. Герои, обладающие дополнительными способностями pathfinding и logistic получают бонусы к скорости передвижения. Посещение конюшен (stables) увеличивает запас хода на всю оставшуюся неделю. Наконец. имеются артефакты, ускоряющие движение по суше и/или морю. Иногда попадаются и телепортеры (monolith), мгновенно перебрасывающие героя со своей армией в Какую-то другую часть карты

Подземный уровень. На многих картах имеется подземный уровень (subterranean level), попасть в который (и выйти из него) можно с помощью subterranen gates.

Море. Герои могут путешествовать по морю на полках (hoats) Одна лодка вмещает только одного героя (с его армией, разумеется). Лодки можно строить в городах. находящихся на берегу моря (для этого в городе должен быть построен shipyard). Кроме того, корабельные верфи (shipyards) могут попадаться и просто так на берегу моря - в них можно строить лодки за те же деньги. Лодки также можно «созывать» с помощью магического заклинания Summon Boat (тогда с вероятностью в 50% будет переброшена одна из ваших незанятых лодок; если у вас вообще нет лодок либо они заняты другими героями, тогда заклинание, разумеется, не сработает). Если же вы будете экспертом в магической сфере, отвечающей за вызов лодки.

то лодка будет создана из ничего! Наконец, могут попадаться на берегу моря и просто «бесхозные» лодки (возможно, оставленные другими героями). Обладание маяком (lighthouse) увеличивает скорость передвижения по морю. Герои с дополнительной способностью Navigation быстрее передвигаются по морю. На море также могут попадаться «телепортеры» (whirlрооі), мгновенно перебрасывающие героя из одной точки другую. Однако помните, что «телепортеры» или водовороты могут утопить часть вашей армии - своеобразная плата за мгновенное перемещение вашей лодки.



MEDAEN

ОСНОВНЫЕ **ХАРАКТЕРИСТИКИ**

Каждый герой обладает четырьмя основными характеристиками

Attack (ataxa) - плюсуется к соответствующей характеристике всех отрядов армии героя; чем больше показатель attack, тем больший урон противнику будет причинять армия героя. Подробности в разделе «СРАЖЕНИЯ»

Defense (защита) - плюсуется к соответствующей характеристике всех отрядов армии героя: чем больше показатель defense, тем меньший урон противник может нанести армии героя. Подробности в разделе «СРАЖЕНИЯ»:

Power (сила магии) - чем больше этот показатель, тем сильнее эффект от применения магических заклинаний (наносят больший уровень или длятся большее число ходов). Подробности в разделе «МАГИЯ»:

Knowledge (знание магии) по сути дела, это запас маны героя Подробности в разделе «МАГИЯ»,





Кроме того, имеются ещё две «глобальные» характеристики, относящиеся к герою и всей его армии (эти характеристики не растут по мере накопления опыта; за ними можно проследить по зкрану героя, а чтобы попасть на этот экран, дважды шёлкните левой кнопкой мыши по фигурке или портрету героя):



Morale - мораль, играет важную роль в сражениях. Воины с низким уровнем морали могут замереть на месте, пропустив свой ход, а воины с высокой моралью могут ходить два раза подряд. Показатель морали может сильно колебаться, а значит, и серьезно повлиять на исход сражения. На мораль влияют следующие факторы. Если «нечисть» (undead) перемешана с «нормальными» воинами в одной армии, то мораль падает на единицу. Мораль повышается на единицу, если все воины из гоармии встречаются воины из трёх типов городов, то мораль падает на единицу; если из четырёх типов городов, то падает на 2 и т. д. Герои с дополнительной способностью Leadership обладают повышенным уровнем морали. На карте часто встречаются разные полезные места (типа Temple), посещение которых увеличивает мораль в предстоящем сражении. Наконец. имеются артефакты, повышающие показатель морали (например, Crest of Valor дает +1 Morale).

Luck - удача, также важна в сражениях. Чем выше удача (она может колебаться от 0 до 3), тем выше вероятность того, что отряд нанесет урон двойной силы. Герои с дополнительной способностью Luck обладают большей удачей. На карте часто встречаются разные полезные места (типа Faerie Ring). посещение которых увеличивает удачу в предстоящем сражении. Наконец, имеются артефакты, повышающие показатель морали (например, Clover of Fortune дает +1 Luck). Бывают случаи и отрицательного значения удачи - в результате примения заклятья Misfortune или из-за посещения героем безобидного (на первый взгляд) пруда. Тогда урон от их атаки уменьшится вдвое

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ Каждый герой может овладеть

восемью дополнительными способностями (secondary skills). Каждая из них дает некий бонус, причем этот бонус тем больше, чем выше уповень seconday skill (Basic Advanced или Expert). При переходе на следующий уровень seconday skill (что происходит по мере накопления опыта) герой получает новую способность (или повышает уровень уже имеющейся). Кроме того, имеются полезные места (типа Witch Hut), посещение которых дает новую способность на уровне

Всего же дополнительных способностей насчитывается 28

Offence - увеличивает урон, наносимый войсками героя (только в рукопашной схватке; на стрелков это не распространяется). Basic: +10%, Advanced: +20%, Expert:

Armorer - уменьшает урон, наносимый войскам героя. Basic: -5%, Advanced: -10%, Expert: -15%, Leadership - повышает мораль

войск. Basic: +1 Morale; Advanced: +2 Morale: Expert: +3 Morale:

Luck - повышает удачу войск. Basic: +1 Luck: Advanced: +2 Luck: Expert: +3 Luck:

Learning - увеличение всех ехperience points, получаемых героем. Basic: на 5%: Advanced: на 10%: Expert: на 15%;

Archery - увеличивает урон. наносимый стрелками. Basic: +10%, Advanced: +20%, Expert:

Artillery - увеличивает убойную силу баллисты и позволяет герою (то есть вам) выбирать мишень для стрельбы. Basic: с вероятностью в 50% баллиста нанесет урон двойной силы; Advanced: с вероятностью в 75% баллиста нанесет урон двойной силы: Expert: баллиста наверняка нанесет урон двойной силы;

Ballistics - увеличивает убойную силу катапульты и позволяет герою (то есть вам) выбирать мишень для стрельбы. Basic: с вероятностью в 60% катапульта поразит цель, причем вероятность нанести максимальный урон повышается до 50%: Advanced: то же самое, что и на уровне Basic, только катапульта делает два выстрела подряд: Ехpert: катапульта стреляет два раза подряд, причем вероятность поражения цели увеличивается до 75%:

First Aid - увеличивает эффективность лечения в полевом госпиrane (First Aid Tent). Позволяет reпою самому оппелелять объект печения. Basic: восстанавливает до 50 health points (здоровья); Advanced: восстанавливает до 75 h.p.: Expert: no 100 h.n.

Tactics - позволяет герою переставлять отряды до начала сражения Basic в пределах первых трёх рядов. Advanced: в пределах первых пяти рядов, Expert: в пределах первых семи рядов;

Necromancy - когда герой выигрывает сражение, то часть убиенных воинов противника пополняют его армию в качестве скеле-TOB. Basic: 10%, Advanced: 20%, Exрегт: 30%. Если заняты все слоты, а в вашей армии есть только «усовершенствованные скелеты», то в вашу армию вольются эти «усовершенствованные модели», но в меньшем количестве:

Logistics - увеличивается дальность хода по суще. Basic: +10%. Advanced: +20%, Expert: +30%:

Pathfinding - уменьшает штраф за движение по пересеченной местности, болотам, пескам и заснеженным территориям: Navigation - увеличивается

дальность хода по морю. Basic: +50%, Advanced: +100%, Expert: +150%: Scouting - увеличивает «ради-

ус» обзора героя. Basic: на 1 клеточку, Advanced: на 2, Expert: на 3; Diplomacy - повышает дипломатические способности героя.

в результате чего увеличивается вероятность, что нейтральные воины перейдут на его сторону. Кроме того, понижается цена выкупа при сдаче неприятельскому герою. Ваsic: 25% нейтралов изъявляют желание присоединиться вместо того. чтобы бежать с поля боя: цена откупа понижается на 20%. Аdvanced: 50% нейтралов изъявляют желание присоединиться; цена откупа понижается на 40%. Expert: все нейтралы изъявляют желание присоединиться; цена откупа понижается на 60%;

Estates - герой начинает приносить ежедневно некоторое коли-

MEDAEN

чество золота. Basic: 125 золотых в день: Advanced: 250 золотых в день: Expert: 500 золотых в день:

Wisdom - позволяет герою разучивать заклинания выше определенного уровня, Basic: выше 2-го Advanced: выше 3-го, Expert: доступны заклинания всех уровней;

Intelligence - увеличивает максимальный запас маны героя. Basic: на 25%; Advanced: на 50%; Expert: на 100% (то есть макси-

мальный запас маны удваивается): Mysticism - увеличивает число spell points (единиц маны), восстанавливаемых героем за день. Вазіс: 2 единицы в день, Advanced: 3 ед. в день, Expert: 4 ед.:

Scholar - позволяет героям при встрече обмениваться заклинаниями. Basic: передаются заклинания 2-го уровня и ниже: Advanced: заклинания 3-го уровня и ниже; Expert: 4-го уровня и ниже;

Eagle Eye - дает герою шанс выучить неизвестное заклинание примененное в бою противником. Basic: шанс в 40% выучить заклинание 2-го уровня или ниже; Афvanced: шанс в 50% выучить закли» нание 3-го уровня или ниже; Ехpert: шанс в 60% выучить заклинание 4-го уровня или ниже:

Resisitance - магическая защита, повышает вероятность того. что вражеская магия не окажет никакого воздействия на ваши войска. Basic: до 5%, Advanced: до 10%, Expert: до 15%:

Sorcery - увеличивает урон. наносимый заклинаниями. Basic на 5%, Advanced: на 10%, Expert на 15%

Air Magic - увеличивает эффективность применения магии из школы Аіг (заклинания стоят меньше и наносят больший урон)

Earth Magic - увеличивает эффективность применения магии из школы Earth

Fire Magic - увеличивает эффективность применения магии из школы Fire:

Water Magic - увеличивает эффективность применения магии

из школы Water Последнее замечание: при пепеходе на следующий уровень вам дается возможность выбора, какую способность приобрести или развить (одну из двух). Если ваш герой специализируется на магии ТО ЕСТЬ СМЫСЛ развивать в первую очередь Intelligence, Sorcery и Mysticsm, а если он «крутой» вояка, ТО ЛУЧШЕ ИЛТИ ПО ПИНИИ пазвития Offence, Armorer, Archery, Leadership. Luck. В любом случае всегда полезно развивать Logistic (так как зачастую приходится догонять героев противника или убегать от них). Очень кстати любому герою иметь Tactics (лаже начальный уровень basic дает очень много здесь важна сама возможность перестраивать свои ряды, сообразуясь с тем, какая предстоит битва) И, как правило, мало пользы приносит Eagle Eye и Navigation. A способность Necromancer имеет смысл развивать только necromancer'v (и в его случае она весьма ценна)

ТИПЫ ГЕРОЕВ

Герои делятся на 16 типов, и это деление не формальное. Считается, что каждый тип города как бы «поставляет» два типа героев, один из которых специализируется на магии, а другой - на грубой силе (а поскольку есть 8 типов городов, то и получается 8х2=16 типов героев). Сказанное не означает, что в городе можно нанимать только

ДВУХ «ДОЛНЫХ» ТИПОВ ГЕООЕВ А «родственность» заключается лишь в том, что изначально герой приволит с собой небольшую армию воинов как раз того типа, что можно набрать в «родственном» городе.

Олнако главное отличие меж-ДУ ТИПАМИ ГЕРОЕВ ЗАКПЮЧАЕТСЯ В другом. Как уже об этом говорилось, с повышением уровня героя увеличивается на единицу одна из его основных характеристик. Какая именно? А вот это и зависит от типа героя. Рыцарь (knight) ниже лесятого уровня с вероятность в 40% повысит свои характеристики Attack или Defense и лишь с вероятностью 10% - характеристики Роwer или Knowledge. Всю таблицу «раскладов вероятностей» можно найти в Help'e, в разделе Section II -Skills. А мы укажем только общие закономерности. Их две. Первая: герои, тяготеющие к магии. с большей вероятностью получают +1 Power или +1 Knowledge, а крутые вояки скорее получат +1 Attack или +1 Defense. Вторая: после достижения 10-го уровня эта тенденция сглаживается: у вояк увеличивается вероятность поднатореть в Power или Knowledge, a у магов - в Attack или Defense



Кроме того, каждый герой обладает индивидуальностью, так как имеет какую-то специфическую особенность (speciality). Например, друид Eleshar получает пятипроцентный бонус за каждый свой уровень к дополнительной способности Intelligence.

MATHS

Магические заклинания могут применять только герои. Заклинания разучиваются, как правило, в Mage Guilds (которые строятся

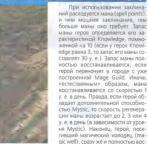




MIPAEM

в горолах) Каждая Mage Guild поставляет весьма ограниченный набор заклинаний (этот набор опрепепяется спучайным образом) Чтобы выучить эти заклинания, герою достаточно только зайти в город. Необходимое условие - герой полжен уже иметь книгу заклинаний (spell book), которую изначально имеют не все герои (например. нет у тех, которые развиваются по линии «крутых» вояк). Если у героя нет spell book, тогда щёлкните певой кнопкой мыши по изображению Mage Guild на экране города. Появится панель, на которой вы сможете купить указанную книгу за 500 золотых. Кроме того, на карте встречаются полезные места (типа Shrine of Magic Gesture), в которых тоже можно узнавать новые заклинания. Герои, обладающие дополнительной способностью Scholar, могут обмениваться заклинаниями при встрече друг с





станавливает весь запас маны, а magic spring удваивает запас маны (как и mana vortex — это здание можно строить в городах типа Dungeon).

Все магические заклинания делятся на пять уровней. Чтобы получить заклинание более высокого уровня, надо сделать апгрейд Маgic Guild. Однако герой может разучивать заклинание выше второго уровня лишь в том случае, если он обладает дополнительной способностью Wisdom. Кроме того, все заклинания пелятся на четыре школы: Fire, Air, Earth и Water. Это деление во многом условное, так как герой не полжен обладать какойлибо «специализацией», чтобы иметь возможность изучать заклинания из той или иной школы Смысл этого деления следующий Во-первых, герой может обладать дополнительной способностью Fire Magic, Air Magic, Farth Magic или Water Ma-gic. В этом случае он может более эффективно применять заклинания из соответствующей школы. Во-вторых, некоторые сушества обладают врожденным иммунитетом к заклинаниям из той или иной школы. Например. на Efreets совершенно не лействует магия Fire. В-третьих, имеются артефакты, усиливающие или ослабляющие заклинания из той или иной школы. К примеру. Orb of Firnament увеличивает на 50% урон, наносимый магией Аіг.

Наконец, все заклинания делятся на боевые (подробности в разделе «СРАЖЕНИЯ») и те, что применяются в пути. В последнем случае надо щёлкнуть по кнопке Саst Spell на основном экране.

Полный перечень заклинаний приводится в Help'e, в разделе Section III – Spell Reference.

СРАЖЕНИЯ

Сражения происходят на гексагональной доске (для лучшей ориентировки являючите» изоби целью щельните по кнопке Combat Орітоя и выберите Vієм Нестрадаполагается спева, а защищають са – справа. Герои не принимают непосредгенного участия в сражениях. Они могут лиць бросать матические закличания.

РАССТАНОВКА СИЛ

Если ваш герой обладает дополнительной способностью Тасtics (точнее, если его уровень Тасtics выше соответствующего уровня противника), то перед началом самой битвы вы можете кат угодно переставить своих воинов (в пределах первых 3, 5 или 7 рядов – в зависимости от уровня). Как только добъётесь нужной расстановки, щёлкните по кнопке Start Combat, и сражение начнется.

ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДА

Холы пелаются поочерелно Право первого хода принадлежит самым быстрым отрядам (с большей характеристикой speed), причем преимущество (при равной скорости) отдается нападающей стороне. Рассмотрим такой пример Препположим ваша армия состоящая из halberdiers (speed=6). marksmen [6], royal griffins [9], zealots [7] и champions [9], напала на армию, состоящую из infernal troglodytes [5], evil eyes [7], minotaur kings [8], manticore [7] и scorpicores [11]. Тогда порядок ходов будет таким: scorpicores [11], royal griffins (9), champions (9), minotaur kings [8], zealots [7], evil eyes [7], manticore [7], halberdiers [6], marksmen [6], troglodytes [5]. Пояснение: самый быстрый отряд - это scorpiсогез [11], так что первыми холят именно они, несмотря на то, что напали вы: следующая скоростная группа - это royal griffins (9) и champions [9], и поскольку у противника нет отрядов со скоростью 9, то вы ходите два раза подряд; затем идут minotaurs kings - единственный отряд со скоростью 8 (то есть ходите опять вы, а противник ждет): в следующей группе [7] есть отряды как у вас, так и у противника, но поскольку инициатива принадлежит нападающему, то сначала вы сможете двинуть своих zealots, на что противник ответит холами evil eves и manticore: палее очевидно. На этом весь «цикл» ходов заканчивается, и в новом «цикле» всё начинается опять с ходов scorpicores.

Но вам нет необходимости делать подобные просчеты. Компьютер автоматически определяет очередность ходов, и если настал черед ходить какому-то вашему отряду, то оный отряд выделяется желтым ободком. Единственное, что вы можете сделать, так это пропустить ход выделенного отряда, нажав на кнопку Wait (тогда отряд сможет пойти только в самом конце «цикла»), либо вообще отказаться от хода (жмите на клавишу Пробел). В последнем случае считается, что отряд перешел в защитный режим, так что его характеристика Defense увеличится на 20%.

ИГРАЕМ

На очередность ходов может влиять состояние морали. При низком уровне морали отряд может замереть на месте и тем самым потерять право хода. При высоком уровне морали отряд может пойти два раза подпял.

ход

За один свой ход каждый отряд может пойти, атаковать, пойти и атаковать, выстрелить (если есть соответствующее оружие) или применить специальную особенность (если она у него есть).

Дальность хода определяется показателем speed (это попросту число клеточек на которое можно пойти), а также географическим положением, то есть наличием препятствий (типа гор, деревьев или крепостных стен), через которые не могут перейти пешие воины (летающим юнитам все препятствия, включая крепостные стены, не являются помехой, они могут свободно перелетать через них). Но вам опять же не нужно ничего про-СЧИТЫВАТЬ: ВСЕ ДОСТУПНЫЕ КЛЕТОЧКИ автоматически выделяются более темным цветом. Чтобы пойти кулато, надо навести туда курсор и щёлкнуть левой кнопкой мыши.

Если в пределах хода если противник, то михон полити и аговать его. Для этого наведите курсот на противника (курсот должен приять форму мена) и щалелите предости и для предости и и для и торо, курсот и и для и правод кнопости мыши. Только учтите, что, как правило, можно нападать сразу с нессольких марторалений: ориентация курсора-меч, с которой будет совершено нападение.

Стреляющие юниты могут стрелять лишь тогда, когда ни на одной

из соседних клеточек не нахолится противник и если не кончился запас боеприпасов (стрел и т. п.). Чтобы выстрелить, наведите курсор на мишень (курсор должен принять форму стрелы) и нажмите на левую кнопку мыши. Если противник находится слишком далеко или на пути встречается какое-либо препятствие, тогда стрелки нанесут только половинный упон Но вам ничего не нужно высчитывать: в этом случае курсор принимает вид надломленной стрелы Если же на соседней клеточке находится противник, то стрелять уже нельзя (даже по нему) но зато можно вступить с ним в рукопашную схватку. Правда, в этом случае стрелки наносят (как правило) только половинный урон.

Некоторые войны обладают некоторыми специальными особенностями. Так, например, ріт lords могут воскрешать павших воинов. Применение специальной особенности засчитывается за полный ход (нельзя передвинуться на небхолько клеточек, а затем применить специальную особенность: либо то, либо то, либо пругое).

ПОДСЧЕТ УРОНА

Величны наносимого урома пораделения поизателень Матааде, который всегда колебенего
в некоторых передала. Например,
угрифов Damage разен 3-6, это
заначает, что каждый грир но
за доб,
угрифов Оватаде разен 3-6, это
заначает, что каждый грир но
за доб,
угрифов мата
заначает, что
каждыго трифов поределенего
компьютером огурафов
порадовать
заначает
угрифов может
нанести уром оз 30 до боу, е
заначается уром от
за доб,
заначается уром оз 30 до боу, е
заначается уром оз 30 до боу, е
заначается уром от
заначается
угрифов может
заначается уром оз 30 до боу, е
заначается
угрифов может
заначается
зана

Но на самом деле всё чуть сложнее. Дело в том, что величина



наносимого урона всегда модифицируется показателями Attack и Defense нападающего и защищаюшегося отряда. Конкретно: (1) если Attack нападающего отряда больше Defense защищающегося отпяда, тогда величина наносимого урона увеличивается на 5% за каждую единицу разницы Attack-Defense (но в любом случае она не может превысить 400%): (2) если Attack напалающего отпяла меньше Defense защищающегося отряда, тогда величина наносимого урона **уменьшается** на 2% за каждую единицу разницы Defense-Attack (но в любом случае она не может опуститься ниже 30%). Пусть, к примеру, 10 грифов (Attack=8 Defense=8) напали на 10 скелетов (Attack=6, Defense=6). Поскольку Attack грифов больше Defense скелетов на 2 единицы, то величина наносимого грифами урона увеличивается на 2х5%, то есть на 10%. В результате она составит от 33 ло. 66 у. е. Что же будет со скелетами? Жизнь (Health) каждого скелета





равна 6, значит, «суммарный запас жизни» их армии: 6x10=60. И вот им наносится урон от 33 до 66. В лучшем для скелетов случае они потеряют 33 единицы Health. и у них останется 60-33=27 «суммарного запаса жизни». Поскольку 27=4x6+3, то это означает, что в живых останутся 5 скелетов: 4 полностью здоровых и один раненый (c Health=3). (Но раненый дерется с той же силой, что и здоровый, просто его убить легче.) В худшем же для скелетов случае им будет нанесен удар в 66 у.е., которого они не смогут вынести.

Но и это ещё не всё. Дело в том, что к показателям Attack и Defense воинов плюсуются соответствующие показатели Attack и De-





fense ux renoes. Dvcth a paccyotренном выше случае грифы воюют под предводительством героя с Attack=2, а v героя скелетов Defense=9. Тогда модифицированный показатель Attack грифов будет 8+2=10, а модифицированный показатель Defense скепетов возрастет до 6+9=15. Ситуация изменилась: теперь Attack нападающих меньше Defense зашищающихся на 5 единиц. Следовательно, величина наносимого грифами урона уменьшится на 5х2%, то есть на 10%, что составит от 27 до 54 v.e. Как видно, теперь в любом случае останется «в живых» хотя бы один



Если Luck больше 0, то есть вероятность, что отряду подвернется удача и он нанесет урон двойной силы (в последнем примере с грифами: от 54 до 108 у.е.).

Наконец, имеются магические заклинания и артефакты, модифищирующие Damage, Attack или Deferse. Например, «благосповленные» огряды (магия Bless) Наносят удар максимальной силы, а «сглаженные» (магия Curse) – удар минимальной силы.

ПРИМЕНЕНИЕ МАГИИ

За один «цикл» ходов герой может применти только одно заклинание. Чтобы сделать это, нажимте на кнопу саз Грел! Пожите вы комите на кнопу саз Грел! Пожого са малическая книга (spell book), из которой можно выбрать лоча заклинание (если у вас достаточной жнопкой мыши (саму книгу можно листать, щёлкая левой кнопкой мыши по загнутому утлу книги). Ести заклинание «тпобатьного» сествия (типа Агтадеебол), то оно сработвет сразу же. Если это усиливающее (тила Bless) или ослабляющее заклинамие (тила Сияс»), ослаетственно, свой огряд или огряд противника, в конторому вы хотите применты заклинамие, или огряд или

Сила или продолжительность действия заклинания определяется показателем Power renog. Например, заклинание Magic Arrow наносит урон, равный десятикратному значению Power плюс ещё 10 (то есть при Power=5 vpoн равен 60). Если же заклинание не непосредственно боевое, а только усиливает или ослабляет воинов, то оно длится ровно столько «циклов», какова Power наложившего его героя. Заметьте, что магия наносит прямой урон, не зависящий от показателя Defense того отряда, к которому она применяется (например, если Magic Missile должна нанести урон 60, то точно такой урон она и нанесет, независимо от защищенности отряда).

Применяя заклинания, учтик и том ноигое вонны облядают врожденным иммунитетом к нектоторым видам магии. Так, например, совершенно бесполезно бить Еfreet отненными вырами (fireballs), так как на этих тварей вообще не действует магия из школы Fire. Действует магия из школы Fire. Действует магия из школы Fire. Действует магия и колы Гить частичным минунитетом (Resistance), но муни по отношению к в всем заклинаниям. Например, гномы (бизатеся)

обладают Resistance в 20%, то есть с вероятностью в 20% (в одном случае из пяти) на них вообще не подействует какое-либо заклина-

Наконец, имеются артефакты, повышающие спортигвленность повышающие спортигвленность к малгия либо уклинающие её воздествем. Например, Surcoat of Counterpoise повышает Resistance на 10%, а 00% об Firmament учеличивает на 50% эффект от примечения авти из из из применения на 10%, а 10% об тременения на 10%, а 10% об тременения на 10% об тременения на 10% об тременения на 10% об тременения на 10% об тременения и 10% об тременения и 10% об тременения 10% об трем

ОСАДА ГОРОДОВ

Если в городе построен Fort, Citadel или Castle, тогда при этаке на него обороннющиеся оказываются под защитой крепостных стекбълее того, щитадель добавляет центральную башню и ров с водой, а замок дает еще две стреспковые башни и повышает прогность кроепостных стек. Атакующей строенавтоматически придается катагульта.

Крепостные стены играют роль препятствия: через них не могут пройти пешие воины, а эффективность стрельбы через стены понижается вдвое (вдвое меньше наносимый урон). Но летающие юниты могут спокойно перелетать через стены. Кроме того, защитники могут свободно выходить навстречу врату через навесной мость.

Единственный способ пешим юнитам прорваться в город — через брешь, пробитую катапультой. Катапульта стреляет один раз за «цикл» и с некоторой вероятнос-



NLDVEN

тью может разрушить один фрагмент стень (или одну из башей). Вы можете управлять каталультой лишь в том случае, если ваш герой обладает дополнительной способностью Ballistic (вероятность разрушения стены тем выше, чем выше уровень этой способности)

Водяной ров (если он есть) служит своеобразным тормозом: лобой юнит, попавший в ров, автоматически терпет весь оставшийся запас хода (пеший юнит может преодолеть водяной ров как минимум за два хода). Помимо этого, у созданий, оказавшихся во рву, автоматически уменьшается Defence

Из башен ведется автоматически обстрел нападающих (один раз за «цикл»), пока эти башни не будут разрушены. Чем больше в городе построено зданий (включая апгрейды), тем больше убойная сила башен.

СРАЖЕНИЯ С НЕЙТРАЛАМИ

Это то, чем вам предстоит заимматься большую часть времени, так как почти все стратегические проходы и полсутвы к полезным местам блокируются отрядами мейтам монстров. Прежде чем бросаться в битзу, узнайте, с кем вам предстоит сражаться. Для этого наведите курсор на отряд монстров и нахоште на правую монстров и нахоште на правую имя от итие монстров и больше имя от итие монстров.

Few: or 1 до 4 Several: or 5 до 9 Pack: or 10 до 19 Lots: or 20 до 49 Horde: or 50 до 99 Throng: or 100 до 249 Swarm: or 250 до 999 Ledion: cebuse 1 000

Однако встреча с монстрами может закончиться и мирным путем. Во-первых, если ваши силы примерно равны и в вашей армии есть воины того же типа, что и монстры, то монстры с большой вероятностью захотят присоединиться к вам. Во-вторых, если ваша армия гораздо сильнее отряда монстров, монстры либо обратятся в бегство. либо предложат присоединиться к вам за определенную сумму (вероятность такого исхода тем больше, чем выше уровень Diplomacy вашего героя). Но вы всегда можете отказаться от мирных сделок и вступить в сражение ради приобретения опыта. Приобретенный

опыт примерно равен стоимости монстров, поделенной на 10

Точное число монстров, а также их желание присоединиться к вам можно узнать с помощью магии Visions

БОЕВЫЕ МАШИНЫ

Имеются три типа боевых машин, которые могут дополнительно придаваться во время боя каждому герою:

Ваllista — баллиста, стреляет один раз за чините з выстреп происходит затоматически (компьютер смя выбирает мишень), если герой не обладает дополнительной способностью Атинер. Тем из герой обладает умачает возможность самостоятельно выбирать цель стрему при выше уровень Атстрету за тем выше уровень Аттем за тем за тем

Ammo Cart – обеспечивает неограниченный запас боеприпасов для всех стреляющих воинов.

Боевые машины не могут двигаться во время боя, но их можно уничтожить, как и любой другой юнит

Боевые машины можно покупать в тек городах, где построена кузница (Blacksmith). Только учтите, что каждая кузница поставляет севых машин в зависимости от типа города. Кроме того, в некоторых сценариях попадаются Machine Factory, где можно купить на выбор любую машину.

ТАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ

Олин из основных принципов верения бо п всем склопом в песем склопом но верения бо п всем склопом но верения бо п всем склопом но в пом что каждый онит, как правило, полько один раз отвечает ударом на удар, бывают исключения: например, грифы могут контиратаковать 2 раза, а коропевские грифы — веограничением систе рым на местраничением согорам двуг за другом атаких образа друг за другом атаких обдин и тот же отряд противника, обдин и тот же отряд противника, отраз в отруга в противника отраз ногоря за другом атаких от отря но противника, отраз егоручит срачи отруж оправ на при стара «получит срачи» отряжо пере

вый напавший, а два остальных нанесут удары совершенно безвредно для себя. Поэтому всегда подгадывайте так, чтобы один и тот же отряд противника мог быть атаки ван сразу несколькими вашими отрядами. С этой целью бывает иногда выгодно выждать (жмите на кнопку Wait), пока противник сам не подобиет поближе

не подгожен потолиже второй принцип: блокировать спреихов противника и защищать своих стреихов Дело в том, что стреиховше отрады в руколацином бое наности противнику, как правило, только положенный урон по ревило, только положенный урон по ревило, только положенный урон по урон преизона урон урон



ИТОГ СРАЖЕНИИ

Сражение заканчивается, как правило, тогда, когда полностью будет разгромлена армия одного из героев. Но есть еще две возможности. Первая: герой может слаться (surrender) другому герою. В этом случае он платит выкуп за вывод оставшейся части армии и сохраняет все свои артефакты. Вторая: герой бежит (retreat) с поля боя. В этом случае он ничего не платит, зато теряет всю армию; артефакты остаются при нём. Если же армия героя была полностью разбита, тогда все его артефакты переходят к герою-победителю

В любом случае герой не «умирает», а поступает в «общи котел» рекрутов, так что может быть снова нанят в любом из городов (весь опыт и все умения героя сохраняются).





АРТЕФАКТЫ

Аптефакты - это волшебные предметы, усиливающие гелоя и его армию. Артефакты обычно разбросаны по всей карте, и подступы к ним достаточно хорошо охраняются (и тем пучие, чем «круче» артефакт). Так что сначала надо перебить охрану. Но даже и после того, как вы «наелете» на аптефакт есть вероятность, что появится скрытая охрана и вам предстоит сражаться ещё. Кроме того, иногда за артефакт предлагают выложить некую сумму денег, и совсем редко артефакт дается только герою, обладающему определенной дополнительной способностью (например, Leadership)

Есть ещё три способа получения артефактов. Первый сели вы полностью разобыёте армию вратак (ести они есть) перейдут к вамтак эторой: в тородах типа Dungeon и Тоwer можно возводить Агтіать
Инстальт з полого или прочие ресурсы.
Тервий: как правило, артефакт дает
Shipwreck Survivour, «выживший
в кораблевсуршения», а также изредка артефакты поладаются в сунлучах (сћезсть).

рой героя. Если что-то «лишнее», то лучше передать этот артефакт лоугому герою

В игре 128 артефактов. Перечислять их все нет никакой надобности. Произведем только общую классификацию.

Самую большую группу (их 38 штук) составляют артефакты, повышающие основные характеристики героев. Имеется 5 мечей/пубинок, повышающих Attack от +2 до +6; 5 щитов, повышающих Defense от +2 до +6: 5 кольчуг, повышающих Power от +1 ло +5, и 5 шлемов, увеличивающих Knowledge от +1 до +5. Восемь артефактов повышают сразу Attack и Defense либо Power и Knowledge (от +1 до +4). Шесть артефактов увеличивают сразу все характеристики (от +1 до +6). Наконец, имеются четыре артефакта, повышающие одну характеристику за счет друrow: Titan's Gladius naer +12 Attack. -3 Defense: Sentinel's Shield дает +12 Defense, -3 Attack: Thunder Helm дает +10 Knowledge, -2 Power; Titan's Cuirass дает +10 Power. -2 Knowledge.

12 артефактов дают бонус (5%, 10% или 15%) к следующим дополнительным способностям: archery, resistance, necromancy, eagle eve.

ность заклинаний (на 1, 2 и 3 «цикла»). Девять артефактов придают иммунитет к спелующим заклинаниям (кажлый - по опному): disnel berserk, blind, curse, death ripple, destroy undead, hypnotize, lightening, forgetfulness: Orb Of Vulnerability устраняет естественную сопротивляемость к магии всех воинов на поле боя. Reconter's Cloak не пает возможности применять в битве заклинания выше второго уровня, a Orb of Inhibition вообше запрещает использование любой магии. Наконец три артефакта увеличивают скорость восстановления маны (по 1, 2 и 3 в день).

Удача и мораль. В этой категории всего 10 артефактов. Три из них повышают мораль на единицу, ещё три – удачу (тоже на единицу).

ECTS И два «Комбинировайнных»; один дает +1 Luck и +1 Morale, другой дает +3 Luck и +3 Morale. Spirit of Opression делает мораль нейгральной (у обеих враждующих сторон), а Hourglass of the Evil Hour делает нейтральной удачу.

Ресурсы. Имеется по одному ариницу поступление каждого ресурса, кроме золота. Для золота же предусмотрено 3 артефакта, дакщих 500, 750 и 1 000 gold в день.

щих эби, 73 и и 100 и в день; «Сборная статуя». Егь 5 артефактов, имеющих вид пати разных кусков одной статум (голова, нось и пр.). Данный артефакт надо привези в любой город, и лусть вожно с этим артефактом остается там. Это увеличит прирост вожнов соот вестствующего уровян. Например, Того о 1 Legion дает +3 к приросту вожнов 4-го уровян.

Маневренность. Angel Wings позволяет летать, а Boots of Le ідо — тулять по воде. Два эргефакта увеличивают скорость передвижения по суще, цец два — по потрость передвижения воинов порость передвижения воинов поле бом (на 1, 2 и 3). Golden Bow позволяет сгренять через препятствия и на любые расстояния без «штрафа».

Сдача (surrender). Три артефакта уменьшают стоимость сдачи. Shackles of War вынуждает биться до победного конца (никто не может сдаться или сбежать с поля бор)

Наконец, 2 артефакта увеличивают (на 1) радиус обзора, а 3 артефакта повышают здоровье всех воинов (на 1 или 2).

«Отрицательные» артефакты, бывшие в HoMM2, теперь вообще отсутствуют.



В НОММ2 была несуразность, что любой герой мот тащить собой неограниченное число артифактов и все они яработам в В В НОММЗ с этим покончено введена RPC шная в кукольная сисктвують на экипировки героя. Действуют толь то е артефакты, что надеты на героя: щит, меч, кольчуга, сапот и пр., и всё в единственном экземпляре. То, что надеть уже нельзя пломещается в спотах под бигуза пломещается в спотах под бигуТеперь о магии. Имеются четыре книги, дающие обладателю знания всех заклинаний из соответствующей школы. Колпак Spellbinder's Hat дает знание всех заклинаний 5-го уровня.

Spell Scroll приносит знание только какого-то одного заклинания. Имеются 4 Огб'а, увеличивающие на 50% урон, наносимый магией соответствующей школы. Три артефакта увеличивают длитель-

ЧАША ГРААЛЯ

Это самый главный артефакт в игре. В ряде сценариев его может не быть вообще, а в некоторых сценариях обладание этим артефактом может быть целью миссии. Чаша Грааля зарыта в земле, и сначала необходимо установить её местонахождение. Для этого собирается карта по отдельным кусочкам. Эти кусочки «даются» обелисками (obelisks). Чтобы получить такой кусочек, один из ваших героев (любой) должен добраться до обелиска. Местоположение артефакта на карте указывается крестиком. Можно и не собирать вообще все кусочки, если вы сможете «опознать» место ещё раньше (только VЧТИТЕ, ЧТО НА КАПТЕ НЕ ПОКАЗЫВАЮТся города, шахты и прочие искусст-

венные сооружения) Как только вам станет ясно, где зарыта Чаша Грааля, направьте в это место одного из своих героев. Затем дайте ему задание «копать». шёлкнув по кнопке Adventure Ontions, а затем - по Dig. Только учтите, что на раскопки уходит весь день (герой может начать колать только в том случае, если в этот день он вообще не двигался). Вам может и не повезти с первого раза. даже если вы совершенно точно нашли место, отмеченное крестиком. Считается, что карта может быть не совсем точной, так что аптефакт может находиться в любой из соседних клеточек. Тогда прилется порыться и там

Как только вы нашли Чашу Грааля, сразу же везите её в один из своих городов (не забывайте. что её у вас могут отбить, как и всякий другой артефакт). Как только Чаша будет доставлена, в городе будет автоматически возведено какое-то Чудо Света, дающее этому городу существенный бонус. Какой именно бонус - это зависит от типа города. Но в городе любого типа Чудо приносит 5 000 золотых в день и увеличивает на 50% скорость прироста воинов в данном городе. Кроме того:

Colossus (Castle): +2 Morale всем героям;

Spirit Guardian (Rampart): +2 Luck всем героям;

Carnivorous Plant (Fortress): +10 Attack и +10 Defense герою, оборо-

няющему этот город.

Warlords' Monument (Strong-Hold): +20 Attack герою, обороняющему этот город:

Guardian of Earth (Dungeon);

+12 Power герою, обороняющему этот город:

Soul Prison (Necropolis): +20% Necromancy всем героям, облада ющим этой способностью:

Deity of Fire (Inferno): каждая неделя становится неделей импа: Skyship (Tower): открывает всю

карту, +15 Knowledge герою, обороняющему этот горол:

Если город будет завоеван. то и Чудо Света перейдет, естественно, к побелителю

КВЕСТЫ

В ряде сценариев предусмотрены квесты. Квесты даются в «хижинах» или «деревьях» (Seer's Hut. Paige the Seer).

Квест - это залание найти какой-нибудь артефакт и доставить его владельцу. Это задание дается на группу героев, и взять квест может один герой, найти артефакт другой, а доставить его по месту назначения - третий. Согласие взять квест вас ни к чему не обязывает. Ничего не произойдет, если вы не выполните задание или оставите артефакт себе. Но всё же лучше возвращать артефакт владельцу, так как вознаграждение бывает очень щедрым. Если вы забыли. в чем заключается квест, шёлкните по кнопке Quest Log на основном экране или на экране героя.

ПОЛЕЗНЫЕ MECTA

Примерно половину своего времени герои заняты тем, что обшаривают на карте всякие полезные места, дающие тот или иной бонус. Ниже мы приводим полный перечень таких мест.

РЕСУРСЫ

«Одноразовые» места. Эти места можно посещать только один раз, после чего они, как правило, исчезают с карты (а если не исчезают, то вторичное их посещение уже ничего не дает). Crystal, Mercury, Gems, Sul-

fur: дает 3-6 единиц соответствующего ресурса. Ore, Wood: дает 5-10 единиц

соответствующего ресурса. Gold: дает от 500 до 1 000 зо-

Treasure Chest: дает золото (от 1 000 до 2 000) или опыт (от 500 до 1500) - на выбор. Очень редко (с вероятностью в 5%) можно найти артефакт.

Campfire: дает от 400 до 600 золотых и 4-6 единиц какого-то ресурса, кроме золота (это определяется случайным образом).

Skeleton: с вероятностью в 20% можно найти артефакт (либо ничего)

MEDAEN

Wagon: можно найти артефакт и 2-5 единиц какого-то ресурса, кроме золота.

Sea Chest: можно найти 1500 золотых и, возможно, артефакт (с вероятностью в 10%). В 20% случаев сундучок оказывается пустым.

Floatsam: с равной вероятностью можно обнаружить 5 Wood. либо 5 Wood и 200 Gold, либо 10 Wood и 500 Gold, либо не найти вообще ничего



Shipwreck Survivor: всегда да-

Scholar: дает либо магическое заклинание, либо дополнительную способность, либо повышает на 1 одну из основных характеристик renos

«Еженедельные» места. Помимо шахт, дающих постоянный приток ресурсов их обладателю. существуют ещё и места, в которые надо наведываться 1 раз в неделю. чтобы получить тот или иной ре-

Water Wheel: дает 500 золотых (в первую неделю) или 1 000 золотых (все остальное время).

Windmill: дает от 3 до 6 единиц какого-то ресурса, кроме леса и золота (вид ресурса определяется случайным образом).

Mystical Garden: с равной вероятностью дает либо 500 Gold, либо 5 Gems.

Lean To: от 1 до 4 какого-либо ресурса, кроме золота.

СОКРОВИЩНИЦЫ

Охраняются стражниками (их число определяется случайным образом). Перебив всю стражу, можно забрать сокровища (помимо этого, вы получаете солидный



опыт, выиграв сражение). Можно посещать только один раз (вторичное посещение ничего не лает).

Imp Cache: crnawa = or 100 no 300 импов (imps): сокровища - от 1000 до 5000 золота и от 2 до 6 единиц ртути.

Crypt: стража - от 20 скепетов. и 20 зомби до 20 скелетов. 20 зомби, 10 wights и 10 вампиров: сокровиша - от 1 000 по 5 000 зопота и возможно, артефакт, Вторичное посещение понижает мораль на единицу.



Medusa Stories: стража - от 20 ло 50 медуз: сокровища - от 2 000 до 5 000 золота и от 5 до 10 единиц серы

Dwarven Treasury: crpaxa = or 50 до 150 гномов (dwarves); сокровища - от 2 500 до 7 500 золота и от 2 до 10 кристаллов

Derelict Ship: стража - от 20 до 60 water elementals: сокровища от 3 000 до 6 000 золота.

Naga Bank: стража - от 10 до 30 падаs; сокровища - от 4 000 до 12 000 золота и от 8 до 24 gems.

Cyclops Stocplile: стража - от 20 до 50 циклопов; сокровища - от 4 до 10 единиц каждого ресурса.

Dragon Utopia: стража - от 16 до 26 драконов всех мастей; сокровища - от 20 000 до 50 000 золота и 4 артефакта Shipwreck: стража - от 10 до

50 wights; сокровища - от 2 000 до 5 000 золота и, возможно, артефакт. Вторичное посещение понижает мораль на единицу.

Pyramid: стража - 40 gold golems и 20 diamond golems; после победы дает заклинание 5-го уровня (если герой может выучить заклинание этого уровня, иначе заклинание просто пропадает). Вторичное посещение понижает удачу на 2.

Warrior's Tomb: всегла можно раздобыть артефакт, но после посешения мораль опускается на 3 пункта

Abandoned Mine: стража - от 50 до 100 троглодитов; после победы шахта начинает нормально ра-

ГЕРОИ

Есть ряд мест, увеличивающих основные характеристики героев. Каждое место каждый герой может посещать с пользой для себя только олин раз.

Learning Stone: gaer +1 000 experience

Tree of Knowledge: naer +1 уровень за 10 gems, либо за 2 000 золота, либо бесплатно (с равной вероятностью).

Sirens (на море): теряется 30% армии, но обретается опыт: 1 ехреriense за каждую единицу здоровья потерянных воинов

> Mercenary Camp: +1 Attack Marletto Tower: +1 Defense. Star Axis: +1 Power

Garden of Revelation: +1 Scool of War: +1 Attack или +1

Defense, на выбор, за 1 000 золо-Scool of Magic: +1 Power или

+1 Knowledge, на выбор, за 1 000 Arena: +2 Attack или +2 Defense, на выбор.

Library of Enlightment: +2 Attack, +2 Defense, +2 Power, +2 Knowledge (но герой должен обладать высоким уровнем Diplomacy или быть уже достаточно развитым).

Некоторые места повышают вашу удачу и/или мораль в предстоящем сражении (после битвы можно вернуться и вновь «подзарядиться» на следующее сражение) Fountain of Youth: +1 Morale

(и +4 movement до конца дня). Watering Hole: +1 Morale (и +4 movement до конца дня).

Buoy (на море): +1 Morale. Temple: +1 Morale (+2 Morale на седьмой день каждой недели). Faerie Ring: +1 Luck.

Mermaids (на море): +1 Luck Swan Pond: +2 Luck, но герой

остается там на весь день Rally Flag: +1 Morale, +1 Luck (и +4 movement до конца дня).

Idol of Fortune: +1 Morale, +1 Luck на сельмой день каждой недели; иначе +1 Morale по четным дням или +1 Luck - по нечетным. Fountain of Fortune: изменяет удачу от -1 до +3.

Witch Hut: дает какую-то одну дополнительную способность (на уровне Basic), кроме Leadership и Necromancy (какая именно способность передается, определяется

спучайным образом). University: можно выучить любую из четырёх новых способностей (хоть все), но за отдельную плату (по 2 000 золотых за каждую способность)

МАГИЯ

Shrine of Magic Incantation: дает заклинание 1-го уровня. Shrine of Magic Gesture: дает

заклинание 2-го уровня. Shrine of Magic Thought: naer

заклинание 3-го уровня. Magic Well: полностью восста-

навливает запас маны. Magic Spring: не только восстанавливает запас маны, но и уд-BAUBART REO

PASHOE

Lighthouse: обладание маяком увеличивает дальность хода по морю (+5 movement). Действие маяков обладает кумулятивным эффектом, то есть два маяка дают уже +10 movement.

Stables: посещение конющен увеличивает дальность хода (пешком) героя на всю оставшуюся неnenio (+6 movement). Knowe toro. Cavaliers автоматически апгрейдятся до Champions

Redwood Observatory, Pillar of Fire: вскрывает часть местности на значи ельном от себя расстоя-

Hut of Magi: вскрывает часть местности вокруг Eye of the Magi.

Cartographer: вскрывает всю карту в миссии за 1000 золотых. Причем картограф может открыть либо только всю сушу, либо только

Monolith One Way: телепортер «в одну сторону». Входить можно только в Entrance, а выходить - через Exit.

Monolith Two Way: телепор-

тер в обе стороны. Whirlpool: морской телепортер; при перемещении гибнет 50% от самого слабого отряда.

Keymaster's Tent: дает ключи k Border Guard

Hill Fort: делает апгрейд всем воинам в армии посетившего героя. Самые слабые войска улучшаются босплатио

Machine Factory: можно купить Ballista, First Aid Tent или Ammo Cart

Black Market: можно купить артефакт.

Shipyard: можно купить ко-

Prison: из тюрьмы можно освободить неплохого героя, который перейдет на вашу сторону (бесплатно)

Altar of Sacrifice: можно пожертвовать каким-то артефактом или воинами ради получения опы-



Merkshmen – стреляют 2 раза

Griffins & Royal Griffins — грифы способны контратаковать 2 раза, а королевские грифы — неограниченное число раз

Crusaders – наносят 2 удара за одну атаку.



та. Герои из замков Stronghold и Fortress могут жертвовать и тем и другим; герои из Castle, Rampart и Tower – только артефактами, а из Inferno, Necropolis и Dungeon – только вомнами.

Paige the Seer, Seer's Hut:

Garrison: гарнизоны прикрывают стратегически важные направления; после победы там можно оставлять и своих воинов. Часть гарнизонов обладает магической защитой (нельзя применять ма-

Sanctuary: герой не может быть атакован, если он находится

СПЕЦИАЛЬНЫЕ УМЕНИЯ

Подробные характеристики всем воинов приведены в Help'e, в разделе Section III — Тоwn and Creature Reference. Поэтому мы не будем приводить их здесь, а упомянем только о специальных умениях воинов.

Примечание: фраза «нет шграфа в рукопашном боро относится к стреяющим воинам. Она означает, что и в рукопашном бою воины дерутся так же сильно, как и стреяют (в противном случае в рукопашном бою они наносят только половинный уром! Zealots - нет штрафа в руко-

Cavaliers & Champions – наносят дополнительный урон при «разгоне» (когда сначала едут на противника, а затем ударяют по нему): +59% за каждую клегочку.

Angels & Archangels – наносят урон в 150% при нападении на Devils. Архангелы могут воскрешать убиенных союзников (один раз за «цикл»).

DUNGEON

Troglodytes & Infernal Troglodytes – обладают иммунитетом по отношению к заклинанию Blind

Нагріеѕ & Нагру Надѕ – после атаки возвращаются на место; кроме того, Нагру Надѕ не дает противнику возможности сразу же ответить ударом на удар.

Beholders \$ Evil Eyes — нет штрафа в рукопашном бою.

Medusas & Medusa Queens в рукопашном бою могут с вероятностью в 20% обратить противника в камень. Окаменевшие воины «циклов», если только по ним раньше не будет нанесен удар, который и выведет их из этого состо-

Manticores & Scorpicores – в рукопашном бою могут с вероятностью в 20% парализовать противника. Парализованные воины не могут двигаться в течение трёх «циклов», если только по ним раньше не будет нанесен удар, который и выведет их из этого состо-

MEDAEN

Red Dragons & Black Dragons – красные драконы обладают иммунитегом ко всем магчческим заклинаниям ниже 4-го уровия; на черных драконов не действует вообще никакая магия, и они наносят урон в 150% итиантам (Giants) и титанам (Titans).

FORTRESS

Serpent Flies & Dragon Flies – при ударе снимают с противника любое полезное заклинание (типа Stone Skin, Bless и т. п.).

Вasilisks & Greater Basilisks – В рукопашном бою могут с вероятностью в 20% обратить противника в камень. Окаменевшие воины не могут двигаться в течение трёх «циклов», если только по ним раньше не будет нанесен удар, который и выведет их из этого состо-



Mighty Gorgons – в рукопашном бою могут с вероятностью в 10% убить своим дыханием одного воина на каждые 10 mighty gorgons (независимо от его здоровья: будь это хоть дракон или архангел).

жангел).

Wyvern Monarchs — в рукопашном бою могут с некоторой вероятностью отравить первого воина из отряда противника. Яд действует три «цикла», и при этом воинтеряет 50% здоровья за каждый
цикл. Устранить яд можно только
с помощью заклинания Сст опмостью только

Hydras & Chaos Hydras — атакуют сразу все смежные с собой клетки, на которых находится противник; противник не может ответить контрударом.



INFERNO

Familiars – перекачивают своему герою 20% маны, потраченной героем противника.

Magogs — кидаются огненными шарами (fireblasts), которые поражают не только цель, но и все соседние клеточки (как заклинание Fireball).

Cerberi – имеют три головы, а потому могут атаковать одновременно до трёх отрядов противника, находящихся в смежных клеточках.

Pit Lords – один раз за всё сражение могут воскресить павший союзный отряд в качестве демонов (demons). Число воскресших не может превышать число pit lords.



Liches & Power Liches — стреляют смертоносным облаком, которое поражает не только мишень, но и всех «живых» (то есть не undead) воинов в соседних клетках.

Вlack Knights и Dead Knights – в рукопашном бою могут с вероятностью в 20% наложить на противника заклинание Curse. Dread Knights также с вероятностью в 20% наносят удар двойной силы.

Bone Dragons & Ghost Dragone – само их присутствие на поле боя понижает на 1 мораль (morale) противника. Ghost Dragопs в рукопашном бою с вероятностью в 20% могут уменьшить в два раза здоровье всех воинов отряда.



Обладнот двадцати и сорожапроцентной сопротивляемостью по отношению к враждебной магии соответственно. Grand Elves – стреляют два ра-

за подряд. Pegasi & Silver Pegasi — про-

тивнику требуется использовать на 2 spell points больше, чтобы применить то или иное заклинание.

Dendroid Guards & Dendroid Soldiers — обвывают противника корнями и тем самым обездвиживают его до тех пор, пока не двинутся сами или не будут убиты. Однако противник может сражаться в полную силу, стоя на месте.

Unicorns & War Unicorns — с вероятностью в 20% ослепляют противника (аналог магии Blind). Излучают магическую ауру, которая придает 20% сопротивляемости к магии всем своим воинам на соселних клегках.

Green Dragons & Gold Dragons – зеленые драконы обладают иммунитетом ко всем заклинаниями ниже 4-го уровня; золотые драконы подвержены воздействию заклинаний только 5-го уровня.

STRONGHOLD

Wolf Raiders – наносят два удара в ходе своей атаки.

Ogre Magi — один раз за «цикл» может набрасывать заклинание Bloodlust на любой союзный отряд.

Thunderbirds – с вероятностью в 20% наносят дополнительный удар (магия Lightning), равный десятикратному количеству thunderbirds.

Cyclops & Cyclops Kings — подобно катапульте, могут обстреливать камнями крепостные стены. Простые циклопы наносят урон на уровне Basic Ballistics, а циклопыкороли — на уровне Advanced Ballistics.

Венетот & Ancient Behemots — снижают показатель Defense атакованного отряда на 40% и 80% соответственно.

TOWER

Stone Golems & Iron Golems – получают только урон в 50% и 20% соответственно при воздействии на них магии.

Magi & Arch Magi – нет штрафа в рукопашном бою. Снижают стоимость применения заклинаний (своего героя) на 2 единицы. Arch



Efreet & Efreet Sultans – обладают иммунитетом по отношению ко всем заклинаниям из разряда Fire Magic. Наносят джинам (genies) урон в 150%. Efreet Sultans обладают естственным защитным полем на манер магии Fire Shield.

Devils & Arch Devils – могут телепортироваться на любую клеточку поля боя. Противник не может контратаковать. Наносят ангелам (angels) урон в 150% и понижают на единицу удачу противника.

NECROPOLIS

Zombies — в рукопашном бою могтоть в 20% вызвать заболевание противника. У заболевших воинов показатели атаки (attack) и защиты (defense) понижаются на 2 сроком на три «цикла». Wights & Wraths — раненые

твари полностью регенерируют свое здоровье в начале каждого «цикла».

Сам факт присутствия **Wraith** на поля боя приводит к тому, что запас маны героя противника уменьшается на 2 единицы за каждый «цикл».



Мадеs наносят полный (а не половинный) урон при обстреле противника, укрывшегося за крепостными сточами

Genies & Master Genies — наносят урон в 150% Efreets. Один раз за «цикл» Master Genies может ное повреждение от Firestorm, Lightning Bolt и Chain Lightning:

Earth Elementals — обладают иммунитетом к заклинаниям Firestorm, Lightning Bolt и Chain Lightning. Получают двойное по-



применить к союзным воинам какое-то полезное заклинание (какое именно — это определяется случайным образом).

Nagas & Naga Queens – противник не может ответить ударом на удар.

Giants & Titans — обладают Giants & Titans — обладают иммунитетом по отношению к за клинаниям, воздействующим на разум (Нурпоtise, Berserk и т. п.). Титаны наносят урон в 150% чер ным драконам (black dragons) и не имеют штрафа в рукопашном сра-

Примечание: все драконы, кроме Bone Dragon и Ghost Dragon, прожигают своим пламенем сразу две клетки по направлению удара (так что могут подпалить и своих).

В игре встречаются и нейтральные твари, не связанные с тородами гакого-либо типа. Их можно нанимать только в некоторых специальных местах на карте (Кроме тоо, элементарей можно вызывать прямо на поле боя с помощью мачеческих заклиначий.) Но чаще всего ОНИ выступают в качестве страми, охранивощей что-либо. Страми, охранивощей что-либо.

Все они имеют нейтральную мораль и обладают иммунитетом к яду. Кроме того:

Air Elementals – обладают иммунитетом к заклинаниям Blind и Meteor Shower. Получают двойFire Elementals — обладают иммунитетом ко всем заклинаниям из школы Fire Magic. Получают двойное повреждение от Ice Raý и Frost Ring:

Water Elementals – обладают иммунитетом к Ice Ray и Frost Ring. Получают двойное повреждение от Firewall, Combustion, Fireblast и Fireshield;

Gold Golem – обладают сопротивляемостью в 80% к магии;

Diamond Golem — обладают сопротивляемостью в 95% к магии.

НЕСКОЛЬКО СОВЕТОВ

1. Часто бывает полезно иметь хотя бы по 1-2 самых быстроходных юнита (из тех, что доступны вам в настоящий момент). Пусть эти юниты не участвуют в сражении (если это не суперыюниты), зато они могут дать вам возможность первым применить магию.

 Если герой специализируется на магии, то выгоднее развивать у него Defense, а не Attack (например, при заходе на арену есть возможность такого выбора). Ведь такой герой вооет преимущественно заклинаниями, поэтому важно, чтобы его войска продержались как можно дольше

 Если у вас есть сильный маг, знающий заклинание Armageddon (это очень сильная магия, воздействующая сразу на всех), то дайте ему несколько черных драконов и ведите его в бой. Далее смело применяйте Агладесфоп, так как на черных драконов вообще никакая магия не действует. (Если нет черных драконов, то возымате каких-инбудь быстроходных тварей, обладающих хорошим загоровьем, и защитите их сначала с помощью Artit-Magio.)

NLDVE

4. Заклятие Haste или Teleport очень полезно применять к гидрам. Благодаря этому гидр можно сразу же кинуть в самую гушу врага, и они наделают немало вреда. поскольку за один удар атакуют сразу все смежные клеточки. Заклинание Haste также полезно применять к гарпиям (точнее, к Нагру Haggs). Дело в том, что после атаки эти твари возвращаются на исхолную точку, не давая противнику ответить контратакой. А благодаря Haste гарпии смогут перелетать чуть ли не на противоположный конец поля боя, превращаясь тем самым в своеобразных «бомбар-Дировшиков дальнего действия»

 Если у вас есть заклинания Fly или Dimension Door, то совсем не обязательно битъся с кем-то, перегородившим дорогу. Просто «перешагните» через него, как через обычное прелятствие.

6. Самая полезная из эсех боевых машим – это полевой гоститаль (особенно полезна, если ваш герой обладает умением first Act). Ценность госпиталя даже повышается к концу игры – благодаря ему вы можете поддерживать жизни своих сутермонстроя, восстанавливая за каждый «цикл» до 100 хит-поинтяло.

 Обратите внимание, что в ряде мест (Cursed Ground) нельзя применять магию. На Magic Plains вся магия работает, как на уровне Expert.

8. Если вы играете за некроманта, то можно (причем быстро) сколотить почти непобедимую армию из одних лишь скепетов. Для этого постройте Skeleton Transformer и «перерабатывайте» в скелетов всех низших тварей. Армия из 200-300 скелетов - это уже внушительная сила. Здесь самое главное - ударить первому (используйте магию Haste). Ну и будет совсем замечательно, если ваш герой обладает дополнительной способностью Necromancy - тогда от битвы к битве ваша армия станет автоматически расти!

 Нет смысла «прокачивать» всех героев. Пусть сражается только половина из них, а другая половина занимается хозяйственной





деятельностью: наведывается в полезные места и подвозит подкрепление к воякам. В качестве «хозяйственников» выгодно нанимать героев, приносящих доход (т.е. изначально обладающих подобной особенностью или способностью Fstates)

10. Если у вас много однотипных замков, но мало ресурсов для строительства, тогда сделайте апгрейд зданий только в одном из них. После этого туда можно будет свозить всех своих воинов на «пепеклаки»

11. Обратите внимания на три задания "Stables, Hill Fort и Machine Factory, которые могут избавить вас от необходимсти строить чтото в своем замке, Stables действует то в своем замке, Stables действует так же, как и коношния в вашем городе (т.е. увеличивает запас хода), кроме того, так можно этгуствующего, Так как том можно отруствующего, Так как том можно строить по том от том со том от то

12. В меню опций можно включить режим Quick Combat. После этого каждое ваше столиковение с врагом будег автоматически просчитываться компьютером на манер Walrofts (поле боя так и не будет показано), а вам будут выданы только результаты битыв. Результаты встреч не фиксированы, а высчитываются случайным образом, поэтому всегда есть шанс переиграть Срасение опять же в

Официальные сайты НоММЗ:

www.3do.com/products/pd/heroes3/index.htm (или просто www.heroes3.com) www.astralwizard.com/Html/h3index.htm

Неофициальные сайты: irealm.telefragged.com

Ireanticerraggecum
homma.ga-strategy.com
www.spaceports.com/-homma/
sys.newsning.com/stonehenge/
www.ames.net/sshort/HDMM3/
gallery.unet.be/zwartekat/homma/index.html
underworld.fortunecity.com/goblins/144/
members.xoom.com/felum//main.html
members.xoom.com/felum//main.html
members.xoom.com/_homma/
www.geocites.com/TimeSquare/Fortress/2591/
www.geocites.com/TimeSquare/Fortress/2591/
www.geocites.com/TimeSquare/Fortress/2591/

Приятно отметить, что на российском web-сервере armko.ru/gamelab/ есть странички, посвященные Heroes of Might and Magic 1, 2·и 3 (кстати, оттуда можно скачать трейнеры).

TUTORIAL

WEEK 1, DAY 1

Вы находитесь на основном зкране. Здесь вы будете проводить основную часть игрового времени, исследуя карту местности.

Ваш первый герой. Lord Haart. уже должен быть выбран. Пусть теперь он въедет в город. С этой целью поместите курсор мыши над воротами замка (между двумя флажками). Курсор должен принять форму лошади, вставшей на лыбы. - это означает вход куда-либо. Щёлкните один раз левой кнопкой мыши, и от героя потянется цепочка зеленых стрелочек, ведущая в замок; место назначения будет обозначено крестиком. Шёлкните ещё раз левой кнопкой мыши - герой въедет в город и появится экран города

Щёлкните по картинке с изображением форта. Появится панель, на которой будет указано, какие преимущества дает форт и сколько каких ресурсов требуется для его строительства. Щёлкните по кнопке Build, и форт будет построен.

Теперь шёпкните по изображению форта на зкране города (в правом верхнем углу). (Вообще, чтобы узнать, что за злание перел вами, просто наведите на него курсор мыши, и название появится в нижней части экрана.) Вы войдете в экран форта, на котором булет приведена подробная информация обо всех типах воинов, которых можно нанимать в данном гороле. Строчка Available указывает. сколько воинов данного типа вы можете нанять сейчас. (Если же строчка Available вообще отсутствует, значит, ещё не построено нужное здание.) В данный момент вы



Основная информация о городе приводится в левом инхинем углу экрана (количество золота, даваемое городом, и прирост веся воинов). Первым делом построим форт (Fort). С этой целью щёлкните левой кнопкой мыши по изображению здания Тоwn Hall (в левом нижнем углу экоана).

Вы окажетесь на спедуощем жране, гря пряводится синско всех возможных построж. Здания, которые вы можете постромгь бей-як. Здания, которые вы не можете строить сински минуту, по сможете строить образования которые вы не можете строить это в дальнейшем, выделаются красным ценетом. Наконец, если здание нелья построить в принципе (например, по условиям сценария), то оно выделяется серым центом.

Archers и Swordsmen. Сделайте это. шёлкнув левой кнопкой мыши сначала по изображению Pikemen. Появится стандартная панель. на которой можно указать, сколько воинов вы хотите нанять (для этого шёлкайте по стрелочкам). Если хотите взять сразу всех, то проще шёлкнуть по кнопке Maximum. Слелайте это. Затем нажмите на кнопку Recuit. После это Pikemen станут вашими, а из вашей казны будет вычтена соответствующая сумма денег. Таким же образом наймите всех Archers и Swordsmen. Для выхода из форта нажмите кнопку Exit Fort (в правом нижнем углу) или клавишу Есс на клавиату-

Перебросьте вновь приобретенных воинов в армию героя.

ИГРАЕМ

Для этого сначала выделяйте нужный отряд (щелчок левой кнопкой мыши), а затем щёлкайте всё той же левой кнопкой мыши по пустым клеточкам в раду гелоя

Теперь поводите курсором и найдите Mage Guild. В этом здании герои узнают магические заклинания. Щёлкните по Mage Guild левой кнопкой мыши. Вам сначала предложат купить магическую книry (spellbook), Сделайте это, так как герои без spellbook не могут разучивать магических заклинаний. (Lord Haart относится к героям типа Knight, которые изначально не имеют магической книги.) После этого вы окажетесь на экране башни, где будут указаны все заклинания, которые можно здесь выучить (герой автоматически разучивает новые заклинания, просто въехав в город). Чтобы узнать, что делает то или иное заклинание, щёлкните по нему любой кнопкой мыши. Жмите на Exit

Выйдите из города, щёлкнув по кнопке Exit.

Прямо рядом с городом находится лесопилка (sawmill). Дважды щёлкните по её входу левой кнопкой мыши. Герой въедет на лесопилку, и она автоматически станет вашей, на что будет указывать красный флат над ней (это ваш щеет). Лесопилка будет вам давать 2 ед. леса ежедневно.

Рядом с лесопилкой обнаружится Ore Pit, дающий 2 ед. руды еженедельно. Поскольку лес и руда относятся к самым ходовым ресурсам в игре, то займите и Ore Pit.

Чуть к западу от вас лежит сундук (treasure chest). Подберите его, щёлкнув левой к нопкой мыши. Вам предложат взять на выбор золото (gold) или опыт (experience). Выберите experience.

Наши поздравления. Вашему герою хаатило приобретенного отвята, чтобы перейти на следуощий уровень. Теперь он стал рыцарем вторгог уровня (level 2 Клир). При достижении каждого следуощего уровня происходят две выстрания. Во-первых, повышается одна из словных разветрыется стана словных разветрыется словных словн

во-вторых, предлагается на выбор освоить одну из дополнительных псособностей (secondary skill) или развить старую. Информацию о каждой способности можно получить, нажав правой изопкой мыши по соответствующей иконие. Выбор осуществялеста с помощью левой кнопки мыши. Затем шёлките по «гдлоуке». На сегодня достаточно. Чтобы завершить ход, щёлкните левой кнопкой мышим по кнопочке с изображением песочных часов (она под мини-картой и над портретом героя). После этого сделают свои ходы противники и наступит следующий день.

WEEK 1, DAY 2

Для начала построим что-нибудь в городе. С этой целью верните туда героя. Щёлкните по Томп Hall и постройте Griffin Tower. Наймите всех грифов и переведите их в армию героя. Выйдите из экрана города.

Займемся дальнейшей развель кой местности. Направьте героя дальше по дороге мимо Sawmill и Ore Pit. Вскоре покажется небольшой водопад с каменной головой возле него. Это так называемое полезное место. В данном случае это Fountain of Youth (фонтан юности). Направьте героя к фонтану (следите, чтобы курсор-лошадь «встала на дыбы»). После посещения фонтана мораль героя (и его армии) повысится на единицу. Этот эффект скажется в ближайшем сражении, после чего вам опять придется посетить фонтан, если вы хотите поднять боевой дух ваших войск.

Завершите хол

WEEK 1, DAY 3

Чтобы что-то делать в городе, совсем не объязетьно приводить уда тероя. Есть и прямой способ. Дня этого наеврите курсор па город (курсор примет вид замка) и цівть ните один раз левой колюсти ните один раз зарона втоматически центрируется вокруг выбранного города. Щёмките ещё раз левой кнопкой мыши, и вы попадете на жеран города.

Постройте кузницу (Blacksmith). В кузнице производительного различные боевые машины (в зависимости от типа города). Боли ста (ballistas), полевой госпиталь, (first Aid Tent) или ележах с беспитальства в городе типа сазве (а у вас сийчас именно такой город) производительного запительностью становать становать становать по пределения образовать по пределения с запительного выйдите с экрана города и вернитесь к своему геро.

Прямо под мини-картой есть иконка с портретом героя. Щёлкните по ней (тем самым герой будет «выбран», а карта автоматически центрируется относительно него). Продолжайте двигаться по дороге дальше на восток, пока не увидите Griffin Tower. Эта башмя точно Такая же, как ита, что вы недавно построили в своем городе. И в ней тоже можно набирать грифов. Поэтому войдите в Griffin Tower и купите всех грифов. Они автоматически вольются в вашу ар-

Заметьте, что над Griffin Tower теперь реет флаг вашего цвега. Это означает, что данная башыя стала вашей, а некоторые грифы будут теперь автоматически переправляться в ваш город (однако не все: чтобы нанять всех, вам по-прежнему надо наверываться в башню).



Пройдите ещё чуть дальше по дороге и войдите в Subterranean дороге и войдите в Subterranean Gate. Это портал, связывающий наземный мир с миром подремным. Так что теперь вы оказались в подземелье. Переклочаться между мирами можно с помощью щельков по кнопие Sufface/Undervorld View, расположенной сразу под мини-капой.

К западу от героя вы увидите артефакт. Это Grater Gnoll's Frail, и он дает бонус в сражении. Так что подберите этот артефакт. Однако артефакты, как правило, охраняются, так что вам предстоит сражение (но очень легкое).

Вы оказались на экране сражения. Ваша армин, как атакующая, находится слева. Ходы делаются пострае окимы. Поскольку в данном случае самые быстрые – грифы, то они и ходят первым. На указывает желтый ободок вокруг грифов указывают на клетки, куда они могут пожи.

Подведите курсор как можно ближе к противнику (оставаясь в затемненной области) и щёлкни-





те левой кнопкой мыши. Грифы перелетят на указанную клетку. Поскольку мораль вашей армии положительна, то есть вероятность, что грифы получат возможность слепать второй хол полоял

Как только воины окажутся достаточно близко к противнику, они смогут его атаковать. Для этого навелите курсор мыши на противника. Курсор должен принять вид меча, причем ориентация меча будет указывать на то направление, откуда будет совершено нападение



Шёлкните левой кнопкой мыши. и противники обменяются своими ударами

Когда настанет черед ходить лучникам (Archers), не двигайте их. Вместо этого наведите курсор мыши на противника (он примет вид стрелы) и щёлкните левой кнопкой мыши. Лучники осыплют врага градом стрел с дальнего расстояния, не вступая в рукопашную схватку.

Продолжайте воевать, пока не перебьёте всех anoll'ов. После победы возникнет па-

нель, на которой будут подведены итоги сражения: потери с обоих сторон и полученный вашим героем опыт. Выйдите с панели, щёлкнув по «галочке». Вы отвоевали артефакт, и он автоматически появится в экипировке героя. Чтобы посмотреть инвентарь героя, можно шёлкнуть левой кнопкой мыши

Завершите ход.

WEEK 1, DAY 4

Давайте-ка вернемся к нашему городу. Поскольку вы сейчас находитесь в подземелье, то самый простой способ попасть в город зто щёлкнуть левой кнопкой мыши по иконке с его изображением

(сразу под мини-картой). По втопому шелчку вы войлете в горол

В НоММЗ всех воинов можно совершенствовать. Для этого надо сделать апгрейд соответствующего злания Войлите в Town Hall и сделайте апгрейд Guardhouse. Затем вернитесь на зкран города и шёлкните по таверне (Tavern), находяшейся рядом с Town Hall. В таверне можно нанять героя. Всякий раз вам предлагается выбор из двух героев. В этот раз поступны два героя типа Cleric (клерик). По нажатию правой кнопки мыши на портрете героя выволится полная о нем информация. Выберите понравившегося героя, щёлкнув по его портрету левой кнопкой мыши. Затем жмите на Recruit

Теперь шёлкните по портрету клерика, а затем - по клеточке нал ним. Герой вместе со своей армией переместится в верхний ряд. Это означает, что он приступил к «гарнизонной службе» (garrison). Это, в свою очередь, означает, что если на город будет совершено нападение. то герой со своей армией булет обороняться под защитой крепостных стен. Кроме того, переведя героя в верхний ряд, вы тем самым освобожлаете место в нижнем ряду, что дает возможность нанять спедующего героя или привести в замок старого героя.

Верните клерика назад, в ниж-

Поскольку вы уже сделали апгрейл Guardhouse, то можете vcoвершенствовать Pikemen из армии клерика. Для этого дважды шёлкните левой кнопкой мыши по иконке с изображением Pikemen. Появится панель, на которой надо нажать на кнопку Upgrade unit. Возникнет следующая панель, на которой будет указана стоимость апгрейла. Если вы согласны. то шёлкайте по «галочке» (сделайте это). Тогда ваши Рікетеп станут halberdiers Выйлите из экрана города. Заметьте, что к иконке с портретом вашего первого героя (Lord Haart) побавилась иконка с полтретом клерика. Прямо над кнопкой End Turn имеется кнопка Next Hero. Шёлкая по ней, можно поспедовательно переходить от одного героя к другому. Перейдите таким путем к вашему первому герою (рыцарю). Направьте рыцаря к знаку (sign). Прочтите информацию и «застолбите» четыре рядом находящиеся шахты - это источники других ресурсов (ртуть, кристаллы, сера и изумруды). Продолжайте двигаться дальше на юго-запад. насколько это возможно. Как только запас хода, отпушенный на лень булет исчеппан стрепочки

окрасятся в красный цвет. Завершите хол.

WEEK 1, DAY 5

Заметьте, что стрелочки, обозначающие маршрут движения героя, сохранились. Однако теперь они приняли зеленый цвет - признак того, что герой может Двигаться дальше. Поскольку маршрут уже проложен, можно просто шёлкнуть по кнопке Move Hero. и рыцарь пройдет по указанным стрелочкам. Продолжайте двигаться дальше, пока не выйдете через второй портал.

Оказывается, благодаря подземелью вы переправились через океан. Заметьте, что ландшафт местности изменился - вместо зеленой травки вокруг лава. Лава (как, впрочем, снег и болота) заметно



замедляет движение, так что доро-

На юго-западе виднеется здание War Machine Factory. Этот завод действует так же, как и кузницы (строящиеся в городах), за темлишь исключением, ито на заводе можно купить на выбор любую боевую машину. Пусть рыцарь войдет в Factory и купит балписту. Завершите ход.

WEEK 1, DAY 6

Направьте теперь рыцаря к Star Axis. Это ещё одно из множества полезных мест. Эдесь Power (сила магии) героя увеличивается на единицу.

Далее по дороге находится город типа Inferno. Направъте туда своего героя-рыцаря. По дороге к нему присоединятся несколько архангелов, что весьма кстати, так как предстоит более трудное сражение.

Вы опять оказались на экране сражения, только теперь ваш противник посильнее и находится за крепостными стенами. Есть несколько способов «достать» противника. Летающие твари (имеющиеся у вас архангелы и грифы) могут просто перелетать через стены, а лучники могут стрепять через них. Ваша катапульта будет методически крушить стены, и тогда через образовавшиеся бреши смогит ворваться ваши пешие воины. Наконец. противник сам может выйти вам навстречу через подвесной мост

За каждый «цикл» ходов герой может лишь один раз применять магические заклинания (сели еще осталась мана). Для этого щёлкните левой кнопкой мыши по кнопке Spells Book. Откроется книга, в которой можно выбрать нужное заклинание, щелкнув по нему левой кнопкой мыши. Далее укажите мишень

Битва будет нетрудной. Но если вдруг проиграете, то всегда можно перезагрузиться через Autosave

После победы уровень рыцаря повысится сразу на 2 единицы! Пусть герой въедет в завоеванный город.

Это город другого типа (Inferno). В нём есть свои специфические строения, но принцип строительства остается тем же самым. Можно так же войти в Тоwn Hall и построить что-нибудь, например. Birthing Pools. Сделайте это.

Теперь посмотрите в правый угол экрана города. Там тоже есть иконки городов. Щёлкните левой кнопкой мыши по иконке вашего первого города, и вы автоматически окажетесь в этом городе. Зайдите в Тоwn Hall и сделайте его апгрейд до City Hall. Благодаря этому ваш первый город будет приносить вам в 2 раза больше денег.

Выйдите с экрана города и завершите ход.

WEEK 1. DAY 7

Пошлите вашего рыцаря дальше по дороге и зайдите на корабельную верфь (shipyard). Купите лодку и погрузите в неё рыцаря, Погрузка (и выгрузка) занимает целый день, так что у рыцаря больше не останется запаса хода.

Вернитесь в город Inferno и постройте Brimstone Stormelands. Это соружение относится к таким, которые дают некий бонус войскам, защищающим город. В городе каждого типа можно возводить такие сооружения.

Завершите ход.

WEEK 2. DAY 1

Началась новая неделя. В первых день каждой недели появляются новые вомны для найма (в городах и полезных местах). Покольку герой-рыцарь уже сидит в лодке, то было бы неразумно тратить время, чтобы вернуть его в город и взять подкрепление.

Поэтому поступим иначе. Идите на экран города Inferno и постройте таверну (Tavern). Войдите в таверну и наймите героя-еретика (Heretic). Затем наймите всех familiars и переведите их в армию еретика. Выйдите из города.

Направьте ерепнах к подке Заметьте, что курскор изменияся, приняв вид двух стрепочес. Это указывает, что произойдет обыем наметеровки. После двойчого щелнахалевой кнопки мыши ерепих намевится навстречу рыцарю. Повиятся пачеть, на которой можно распичаниваться артефактами и войсками. Переведите всех familiar уз а укатировка (слева) в армию рыцаря (сповая).

Выберите рыцаря. Направьте его лодку на восток, пока она не упрется в берег. Высадите рыцаря. Для этого наведите курсор на побережье (он должен принять форму якоря) и дважды щёлкните левой кнопкой мыши.

Завершите ход.

WEEK 2. DAY 2

Пусть рыцарь сойдет с лодки и пройдет чуть вперёд. Дорогу ему преградит неприятельский герой. Что же, придется с ним разделать-

ся. Победив героя, вы сможете по дойти к обелиску (Obelisk). Когда вы это сделаете, автоматически по-SBUTCS KADTA-3AFARKA (DUZZIE MAD) Каждый обелиск даёт по кусочку этой карты. Поскольку в этом сценарии только один обелиск, то откроется сразу вся карта. Крестиком на ней будет обозначено то место. где зарыт мощнейший артефакт -Чаша Грааля, дающая очень солиль ный бонус. Вы узнаёте это место? Да, это возле вашего первого города (Castle). Закройте puzzle map. шёлкнув по «галочке» Выберите клерика и поставьте его между двух пней к юго-востоку от города (это место и было обозначено крестиком). Поскольку на раскопки уходит весь день, то герою придется «переночевать» в этом месте.

ИГРАЕ

Завершите ход.

WEEK 2, DAY 3

Выберите клерика. Нажмите клавишу **D** (на клавиатуре). Наши поздравления! Вы нашли Чашу Гра-



аля. Её надо отвезти в город, но запас хода на данный день уже исчерпан.Поэтому жмите на End Turn.

WEEK 2, DAY 4

Выберите клерика и приведние его назад, в город, Войдите в Стіу НаІІ, вас спросят, хогите ли вы в этом городе установить Чашу горази, васмине на ягалому». По-явится Собозы — уникальное со-оружение, даваемое только горужение, даваемое только годы он причости, щейликуя выгоды он причости, щейликуя пому правой кнопкой мыши. На этом ваше миски завесшена за том ваше миски завесшена.

КАМПАНИИ

Всего в игре 7 мини-кампаний. С самого начала вам доступны



PAEM только три из них. Но по мере про-

хождения вы будете получать доступ и к следующим.

Все кампании связаны единой сюжетной нитью. Завязка строится на том, что Катерина Айронфист (Catherine Ironfist), vonsillias o смерти своего отца, возвращается в королевство Эрафия (Frathia) на его похолоны. Предчувствуя наихудшее, она плывет в Эрафию в сопровождении небольшой армии. Прибыв на побережье Эрафии. она находит следы недавних сражений. Катерина направляется в столицу Стидвик, попутно набирая в армию сторонников

Любопытно, что вам предстоит не только играть за Катерину, но также и воевать на столоне темных сил и нейтралов (происходит это





вать» вообще всех героев. Достаточно ограничиться тремя-четырьмя, которые и будут воевать в лальнейших миссиях, а все остальные станут выполнять хозяйственные функции (подвозить подкрепление и т.п.)

I. LONG LIVE THE QUEEN

1. HOMECOMING

Цель: дела в королевстве совсем плохи. Впереди немало битв с непрошеными гостями. но сначала мы лолжны захватить город Terraneus, местный бастион подземных обитателей. Бонусы: First Aid Tent, 14

Pikemen или 5 mercury, sulfur, crystal, gems

Четыре самых лучших героя перейлут в следующую миссию. Героев нельзя «прокачать» выше 6-го уровня.

Какой выбрать бонус - не очень vж и важно. Но предпочтительнее взять Pikemen

Пусть герой сразу же подберет всех Archers и Pickemen и въелет в город. Загляните в Mage Guild и купите магическую книгу. Наймите всех воинов, которые только есть в наличии, и переведите их (вместе с гарнизоном) в армию героя. Теперь ваш первый герой достаточно силен и может спокойно отправляться на поиски приключе-

Сразу же наймите второго героя (желательно рыцаря) и посадите его в лодку (не забыв купить магическую книгу). В ближайшее время этот герой будет бороздить водные просторы и подбирать там полезные ресурсы (flotsam, sea chest, shipwreck survivor). Тем временем бросайте первого героя во всевозможные заварушки - пусть он набирается опыта. И первым делом захватите лесопилку и рудник недалеко от города. В сундучках лучше выбирать experience, так как в этой миссии золота у вас будет предостаточно. Последовательно отстраивайте город и в начале второй недели наймите третьего героя класса knight или cleric. Дайте ему всех воинов, которые только будут в городе (не забудьте купить и ему магическую книгу), и выводите его на ратные подвиги (при желании или необходимости первый герой может поделиться с ним войсками). Продолжая отстраиваться и расширять свои владения, в начале третьей недели наймите четвертого героя класса knight или cleric (пусть лучше все герои будут однотипные рыцарского происхожления). Примерно к этому времени вы сможете пробиться в центральную часть карты, где находится недружественный город. Вы захватите его без тоула, после чего направьте одного из героев в правый верхний угол карты, а второго в певый нижний. Там булут лва города, которые можно захватить без особых проблем.

Начните развивать и вновь приобретенные города, только сильно не увлекайтесь - в этой миссии вполне можно обойтись с помощью Pikemen Archers Griffons. Swordsmen (и их апгрейдов).

Далее ваш путь лежит в подземный уровень, где и находится искомый город Terraneus (спуски в подземелье находятся у захваченных городов). Но не спешите его захватывать. Сначала как спедует «прокачайте» своих героев. пока все они не достигнут 6-го уровня (кого-нибудь можно отправить «путеществовать» по телепортерам - один из них находится в правом верхнем углу карты). Но и лаже после этого можно «полкачивать» героев, водя их по Star Axis. Mercenary Camp и подобным местам. Кроме того, постарайтесь достроить все магические башни до максимального уровня и выучить все возможные заклинания.

2. GUARDIAN

ANGELS

Цель: ангелы всегда были союзниками в борьбе Эрафии с демонами и подземными, позтому Катерина послала отряд героев в местность, где обычно обитают крылатые воители. Чтобы заручиться поддержкой крылатых созданий, нужно захватить все города и уничтожить всех вражеских героев.

Бонусы: 1 Angel. 3 Zealots или Scroll of Power.

Восемь самых лучших героев перейдут в следующую миссию. Героев нельзя «прокачать» выше 12-го уровня. В качестве бонуса возьмите

лучше ангела. Он явно мощнее фанатиков и лучше любых свитков.

Направьте своего героя с «бонусным» ангелом на север, к тому ангелу, что прикрывает выход с опушки леса. Ангел перейдет на вашу сторону. Идите по дороге дальше на север. Вход в замок будет прикрывать ещё один ангел, но и он тоже перейдет на вашу сторону. Войдя в замок, наймите ещё одного ангела.

ИГРАЕМ

Пусть тем временем остальные герои вскрывают сундучки (берите деньги – пригодятся для найма ангелов) и занимают источники ресурсов возле замка

На следующий день направьте своего «ангельского» героя последовательно к двум Portal of Glory: в одном к нему присоелинится ангел, в другом - архангел. На этом лафа кончится, придется отбивать оба Portal of Glory. Передайте всю «мелюзгу» (Рікетеп etc.) другим героям (чтобы её зря не побили), и пусть ваш герой с пятью ангелами и одним архангелом зайлет сначала в один Portal of Glory, затем - в другой. В каждом из них вам предстоит биться с тремя ангелами. При умелой игре можно обойтись вообще без потерь с вашей стороны (с использованием магии). В каждом портале вы смо-

жете нанять ещё по одному ангелу. Пусть далее любой из героев зайдет в Seer's Hut и возьмет такой квест: найти артефакт Angel Wings и вернуть его владельцу. Направьте своего «ангельского» героя по дороге на север. Выход с опушки будут прикрывать 2 несговорчивых архангела. Завидев вашу мошную армию (7 ангелов и один архангел), они, скорее всего, обратятся в бегство. Поэтому, если у вас есть герой хотя бы с базисным уровнем Diplomacy, то передайте всю «ангельскую» армию ему. После этого вы сможете нанять и этих двух ар-Yaurenos

Имея семь ангелов и трёх арзангелов, вы довольно просто пробъётесь в левый верхний утол карты, где и найдете искомый артефакт Алде Импдs. Конечно, он сам по себе очень мощный, так как позволяет легать, но лучше вернутьего владельщу, так как за него вы получите аж 10 ангелов!

Теперь перераспределите семнадцать ангелов и трёх архангелов по всем четырем героям: каждому достанется солидная армия из пяти супервоинов. (Кстати, каждую пятерку полезно расщепить на два отряда: 2+3, так как противник будет попадаться вам весьма спабый.) Пусть герои «утюжат» всю наземную часть карты, набираясь опыта (следите за вражескими героями и тут же уничтожайте их, как только они вынырнут из подземелья). Тем временем можно нанять ещё четырёх героев, и пусть они тоже обходят полезные места типа Learning Stone, набираясь опыта косвенным путем (для участия в сражениях у них, скорее всего. не хватит сил).

Как только всё булет полобрано и завоевано, спускайтесь на подземный уровень. Там будет пва города типа Inferno и пва типа Dunдеоп. Вы без труда завоюете всё. Только не спешите это делать. Отвоюйте сначала три, а с четвертым пока повремените. Пусть олин из героев блокирует выход из него. а все остальные тем временем «качаются», обходя полезные места Не забудьте и про строительство башни мага - всегда полезно знать кучу заклинаний. В городах типа Inferno полезно также возвести Огder of Fire (дает 1 Power каждому посетившему герою), а в Dungeon - Battle Scholars Academy (даet 1 000 Experience).

3. GRIFFIN CLIFF

Цель: другой исконный союзник Эрафии – грифоны. Как и ангелов, их тоже нужно привлечь на свою сторону. Захватите все 7 Griffin Towers, чтобы победить.

Бонусы: артефакты – Golden Bow, Lion's Shield of Courage или Endless Sack of Gold.

етонезь заск от сою.

Лучше всего взять Golden Bow, то есть золотой лук, который повысит эффективность ваших лучник ков в несколько раз. А если учесть, что у рыцарей лучники очень хороши по соотношению сцен Акуртость и до них ничего не стоит развиться, тогда...

Сначала «наведите порядок» на своей территории: захватите шахты, подберите ресурсы и т. п. Всё время развивайте три города. уделив особое внимание олному из них – там вам в конечном итоге надо добраться до Portal of Glory, чтобы иметь возможность нанимать ангелов (в других городах как получится). Попутно зайдите в обе хижины мудрецов и возьмите два квеста: найти артефакты Ladybird of Luck и Bird of Perception. Загляните также в обе палатки (Keymaster's Tent) и получите ключи от голубой и зеленой башни (пригодятся потом). Только пока что не пытайтесь отбить Griffin Conservatory рядом с замком, так как эту башню охраняют 60 грифов, а сил у вас ещё маловато

Загем пробивайтесь по двум дрогам: на северо-восток и северо-запад (оба направления прикрывают Hell Hounds). Сил у вас пока что маловалот, так что сосредоточьте всех своих воинов у двух героев — пусть сражаются только Они, а другие будут чна подхватее: собирают ресурсы, получают бонусы и подвозят мовых бонцов. Прясы и подвозят мовых бонцов. Прямо по ходу вы наткнетесь на два замка типа Inferno, которые захватите без труда (развивать их не нужно — у вас и так маловато ресурсов).

Далее следуйте на север, придерживаясь обеих дорог. Вы наткнетесь ещё на 2 города типа Castle. Не обольщайтесь тем, что в них якобы нет защитников: как только вы попытаетесь въехать в любой из них, из засады на вас нападут 50 familiars, 50 infernal troglodytes, 30 harpy hags, 30 magogs, 20 cerberi, 20 evil eves и 5 scorpicore (либо 5 efreet sultan). Так что оставьте взятие этих замков на конец игры. Впрочем, стоит полъехать к замки Whistledale и обогнуть его с востока: там вы и найдете один из иско-Mых артефактов (Ladybird of Luck) проидя через Guard Tower (вель ключи у вас уже есть). Верните артефакт владельцу, за что вы получите 50 грифов! Объедините их с остальными вашими силами и штурмуйте Griffin Conservatory После побелы к вам присоепинятся 4 ангела!

Теперь разбейте всю армию на три группы, передайте эти группы трём самым сильным героям и ведите их в подземелье, нагрянув од-



новременно с трёх порталов: Там сесть чем похивиться: шахты, ресурсы, артефакты. Но главное – закватить все 3 грород (типа Dunдеоп – развивать их тоже не нужно). Затем прочешите окрестности (может, где-нибудь притампись вражеские герои) и возвращайтесь на поверхности.

Получив подкрепление, атакуйте обе Library of Enlightment. После этого «прокачайте» через них всех героев — ведь каждая Library дает сразу +2 Attack, +2 Defense, +2 Power и +2 Knowledge.





К этому времени уже должию жанть сил для взятия раух оставшихся городов — Whistladale и Сапап. После этого ваши протиги ники исченут слица земли (а ведь наверняка дальше на севере скрывалось еще несколько героев, теперь же вам не нужно с ними сражаться).

Далее можно переходить непосредственно к цели миссии - захватить все 7 Griffin Towers. Все башни расположены на севере. вдоль верхней кромки карты. К четырем из них ведут узкие проходы, охраняемые гарнизонами из 80 familiers, 80 troglodytes, 40 hell hounds, 40 harpy hags, 20 demons и 20 evil eves. Если вы перераспределите все свои силы между 1-2 героями, то при взятии каждого гарнизона будете обходиться почти без потерь (не забудьте применять сильную магию). Три оставшихся Griffin Towers расположены в одном ущелье (примерно посередине карты), а на вхоле стоит Red Guard Tower. Вам останется только взять ключи в красной палатке (она B VIIIERNE HYTE REBER) ROCKE STORD считайте, что миссия пройдена.

II. DUNGEONS AND DEVILS

Цель всей кампании: захватить подземными и инфернальными войсками столицу Эрафии Стидвик. В случае успеха шансы на победу темных сил очень увеличиваются.

1. GROUNDBREAKING

Цель: Необходимо обеспечить полный контроль над подземным царством и покорить наземные города, чтобы они не мешали рыть туннель и перебрасывать наши войска.

Бонусы на выбор: здание для бихолдеров, башня мага первого уровня, академия воинских искусств.

Восемь сильнейших героев перейдут в миссию по захвату Стидвика. Их рост ограничен двенадцатым уровнем.

Настоятельно рекомендую в жечестве бонуса ваять здание быколдера, так как оно действительно важно для развития города. В первую же неделю отстройте пребольше зданий для новых тварей - медуз, минотавров и мантикор. Ак только оначитеся следующая неделя, наймите одним героев всех монстров и отдатите ему же большинство бойцов от других двухитрок героев. Идите из исто-вохуного угра, где находится вашединте енный замос, к центру уровня, к расположившему прямо там ещё одному замку. С имеющимися у вас силами вполне можно без оссобых потерь как закватить его, так и дойти до северо-западного угла, где найдёте и возымёте штурмом третью коепота.

Для увеличения притока денег займитесь модернизацией замков. В свежеприобретенных постройте здания для набора сильных бойцов. В центральном замке можно и нужно модернизировать все постройки - свозите сюда новых монстров и улучшайте их. Пока идет набор мошной армии, имеющимися силами завоюйте лва поселения на северо-востоке и юго-западе от центрального замка. Развить их до приличного уровня не удастся изза наложенных сценарием ограничений но приток больших ленег вам обеспечен. С середины второго месяца собирайте максимально мошную армию пол руковолством сильнейшего героя. Убедитесь, что в замках не осталось некупленных тварей. Подведите армию к центральному замку и отправляйтесь наверх через проход рядом с ним. Чуть на востоке отсюда стоит замок рыцарей с сильной охраной. Возьмите его штурмом и выбирайте. на какую из трёх крепостей вы напалете в первую очерель. В северовосточном углу расположен замок рыцаря, ещё один такой - в северо-западной части карты. В юго-западном углу имеется укрепление волшебников. Все эти замки управляются не так уж хорошо, а охраняющие армии нет так уж и страшны. если вы особо долго не тянули с атакой. Пока главный герой разрую армию из подземных тварей она понадобится, когда враги захотят спуститься к вам «в гости». Главное — не отвлекать главного героя и справиться с «гостями» собственными силами.

сооственными силыми:

Кстати, имеет смысл оставить врагу один из замкое рыцарей, азкрыть из него выход сильной армией и стокойно развить мотческую башно в укрепнения вопшебников до питого уровия. Вместе спостроенной ибилиогеном такая клинаний для ваших колдунов. Это действительно важно, так как действительно важно, так как чаето тех же артефатстви и армий, переносится в спедуощую миссию вместе с Самими героями.

В третьей миссии, завершающей кампанию, очень понадобятся заклятия Еlу или Dimension Door (оба пятого уровня), поэтому постарайтесь выучить их как минимум двумя героями. С захватом всех городов и уничтожением всех вражеских героев миссия завершится.

2. A DEVILISH PLAN

Цель: уничтожить королеву золотых драконов, чтобы оспабить силы крыпатых ящеров и не дать их союзникам-эльфам прийти на помощь армии Эрафии.

Бонусы на выбор: артефактная кольчуга Armor of Wonder (+1 ко всем четырем характеристикам), свиток с заклятием Slayer и 100 дополнительных импов у героя.

Восемь сильнейших героев перейдут в миссию по захвату Стидвика. Их рост ограничен пванализтым уровнем



ИГРАЕМ

В принципе, свиток поможет войскам сильного мага значительно легче справляться с драконами, но в то же время сто импов необходимы для быстрого захвата горо-

дов противника. Берите импов. Действуйте по уже наработанной схеме - быстрая постройка всех доступных зданий лля монстров в первую неделю и найм их всех одним героем с началом второй недели. Если у того персонажа будут и сто импов, то можно и нужно прорываться на пол-зкрана южнее вашего замка к почти незащищенному городку. Захватив его. заберитесь в наблюдательную вышку рядом и посетите хижину мага -Hut of the magi. Всевилящий глаз покажет расположение единственного на карте входа в подземный мир. Рядом с хижиной мага находится красная палатка ключника: обязательно загляните.

Набрав войска, прибывшие в замок с началом третьей недели, ведите главного героя в центр карулучшайте в центральном форте и запомните главным герсем побольше защитных заклинаний. Атакуйте драконов, охраняющих ворога в подъемелье. Слукайтесь туда и ликвидируйте ещё одну группу на коге, а не на западь потоже за ней будет находиться искомая королеев ологонх драконов. Убейте её и вы победка.

3. STEADWICK'S

Цель: захватить столицу Эрафии, причем сделать это за три месяца, до подхода мощной армии королевы Катерины.

Бонусы на выбор: герои из миссии Devilish Plan или герои из миссии Groundbreaking.

Из бонусов выбирайте второй, так как знание заклинания Fly очень пригодится, да и сами герои

будут сильнее, чем в Devilish Plan. Начинаете вы с двумя замками (подземный и инфернальный) и одним спабеньким городком ры-



те все свои создания. После чего атакуйте город чуть на западе. Чтобы обезопасить тылы, ступайте в юго-западный угол и захватите ещё один город, а заодно посетите зеленую палатку ключника. Осталось взять штурмом два замка: около входа в подземный мир и чуть более укрепленный в самом северо-западном углу. Когда эти задачи будут выполнены, о существовании осмысленной оппозиции можно будет забыть. Постройте все возможные здания в стартовом замке (но не улучшайте их) и ждите месяц-полтора, пока накопится орда тварей, желающих поступить в ваше услужение. Собирайте их,

ро разослать героев во все стороны с целью захвата незанятых и неохраняемых ресурсов. Около подземного замка есть лишь источник руды, поэтому, взяв его под контроль, выбирайтесь героями на поверхность. Рядом с городком есть лесопилка и шахта кристаллов. а у инфернальной крепости найдите ещё одну лесопилку и рудник. Пользуйтесь возможностью героев перелетать через охраняющих проходы монстров и максимально быстро «отъедайте» другие ресурсы. В это время постарайтесь за нелелю развить большую часть зданий для монстров. Девиз второй нелели - модернизация сначала обоих

замков, затем крепостных стен и строительство столицы. На город рыцарей ничего не гратье, на него уже не хватит ресурсов. Третвя неделя – достраивайте все здания для тварей и в инфернальном, и в подземном городе, постепенно открывая героями всё большую часть карты и зажатывая шахты.

Четвертая неделя - атака замка рыцарей в центре карты, что на два экрана западнее инфернальной крепости. Остановитесь на лостигнутом и собирайте все силы из двух замков в течение двух и трёх недель. Модернизируйте все постройки для монстров и верните войска героев, чтобы улучшить их К концу второго месяца накопите максимум сил у одного героя и пошлите его к центральному замку Дайте невместившиеся войска другому герою, которому тоже известен Flv. и перелетайте обоими восводами через светящийся гарнизон. В принципе, если взлететь v самого гарнизона и двигаться на северо-запад, то можно атаковать Стидвик до окончания хода героя. Если вам повезет, то замок будет охранять не очень сильный гелой и вы сможете начать штурм до подхола героев противника. Если же вражеский предволитель спишком силен для вас, то постарайтесь выманить его вашим более слабым полководцем. Для этого подойдите им к Стидвику и отбегите немного. герой противника ринется догонять обидчика и оставит замок без



присмотра. Тут-то стоявший в сторонке главный герой и выполнит цель миссии, разметав хилый гарнизон.

Если вы не смогли заполучить заклинание Fly, то вполне можно воспользоваться похожим по действию заклятием Dimension Doc





для прыжка через гарнизон. Если же нет и его, то жлите начала третьей недели третьего месяца, подтяните за лень-лва все своболные силы. Атакуйте гарнизон и идите на Стидвик. Вполне возможно, что имеющихся сил у вас как раз и хва-

Если в это время на вас начнутся ответные атаки, особенно на городок рыцарей, то можете ими пожертвовать, так как они вам уже не нужны.

III. SPOILS OF

Пока войска Эрафии участвуют в боях с инферналами и полземными жителями, нам, то есть войскам наемников, представилась великолепная возможность пограбить города и позахватывать земли для варваров и обитателей болот.

GOLD RUSH

Цель: добыть двести тысяч золотых для финансирования будущих военных операций. Варвары будут отрицать свою причастность к нападениям, поэтому действовать придется на свой страх и риск.

Бонусы на выбор: три Thunderbird, два Cyclops King, один Ancient Behemoth.

Развитие героев до 12-го уровня, возможен переход в другую кампанию.





Выбор существа на ход миссии особо не повлияет, но последний вариант всё же предпочтительней. Героем с бегемотом просто расчищайте проходы и стратегические ресурсы от мелких групп монстров почти без всякого риска для вашего создания.

Ваша ситуация просто великолепна. Даются два неплохих варварских города, ресурсов много. много и артефактов. Проведите пару недель в развитии ваших городов и не опасайтесь ранних выдазок противника. Посетите фиолетовую палатку ключника на западе от вашего северного города Стройте здания для роста монстров, но не модернизируйте их. Ло бегемотов и циклопов жлать не стоит, вам хватит и средних по силе созланий Наберите в течение четвертой-шестой недели все доступные войска и пройдите на запад от северного города, на зеленые равнины. Улучшайте все войска в форте и атакуйте крупную крепость на севере. Взяв её, приготовьтесь к переправе на восточный берег. Если пройтись вдоль побережья с севера на юг, то обнаружатся два пути Первый - через подземный туннель, второй - надо строить лодку в корабельных верфах специальном злании у побережья. Лучше выбрать подземный путь. Оказавшись там, направляйтесь на север, где врата приведут вас на вражескую территорию. Пройдите один зкран прямо на север, в красную палатку ключника. Теперь башня в северо-запалном углу карты пропустит вашего героя. и вы окажетесь в сокровищнице Эрафии. Аккуратно соберите десять холмиков золота по 10 000 золотых монет в каждом. Вот и сто тысяч у вас в кармане. Отступайте к своим замкам и жлите, пока накопятся недостающие до двухсот тысяч деньги. Скорее всего, это произойдет очень скоро.

2. RORDERI ANDS

Цель: для ведения боевых действий королю болотных жителей нужно иметь контроль над большим количеством ресурсов, Ваша задача - захватить все шахты в округе, для чего придётся, возможно, уничтожить всю оппозицию.

Бонусы: два заранее определенных героя и один, выбираемый случайным образом.

Выбор особо принципиального значения не имеет, однако желательно взять воина, а не колдуна. Враг в миссии довольно просто убивается до конца первой недели, то есть за шесть дней. Все внимание уделите замку на востоке, а западный ничего не решает, на время забудьте о нём.

Героем пройдите от восточного замка один шаг по дороге и получите под контроль внезапно появившихся двалцать гноплов. Следуйте по дороге на северо-запад. Полойлите к гноллам, охраняющим подход к дому ключника, и те обязательно присоединятся к вам. В течение этого же хода (то есть первого) наймите пару героев с болотными жителями в качестве армии. Один из них должен посетить обзорную вышку прямо у замка. чтобы получить обзор. Постройте доступное строение для производства тварей.

В течение второго хода верни-

те героя вниз по дороге к развилке. ведущей к замку, отдайте ему всех тварей из крепости и все начальные армии других героев. Пускай он прогонит гноллов, охранящих хижину мага, и атакует гарнизон. V вас есть около двух с половиной десятков улучшенных гноллов. около семидесяти обычных, полтора лесятка пучников и немного мух. Указанной армии хватит не только для штурма гарнизона без больших потерь, но также и на штурм трёх городов. Гарнизон уничтожен, а один из дополнительных героев заходит в хижину мага и получает информацию о расположении трёх поселений врага. Пройдите на восток между синим шатром ключника и воляной мельницей, уничтожьте подразделение копейщиков и в течение четвертого хода захватывайте город. На пятом ходу герой забегает в конюшни и скачет по дороге на юг, к следующему городу. Тот так же бесславно палёт, и вам останется двинуться прямой дорогой к третьему. Если всё прошло гладко, то вы успеете достичь его до конца недели. Впрочем, даже если вторая неделя начнется, то всё равно победа над вражеским героем, охраняющим третий город, вам обеспечена. Единственное, что вам необходимо сделать, так это сразу атаковать вашими мухами создания противника под действием усиляющих заклятий. Тогда вы легко разделаетесь с армией врага.

Враг уничтожен, а вам остается всего-навсего посетить две палатки ключников и взять под контроль все шахты. Их не очень много. и помешать в сборе серьезной армии вам никто не сможет.

3. GREED

Цель: обитатели болот желают расширить свою территорию за счет соседней Эрафии и земель варваров. Варвары. в свою очередь, собирают силы на защиту своих границ. И те. и другие посылают два взаимо-

ИГРАЕ

исключающих предложения вашим героям - помочь либо болотным жителям, либо варварам, Кому - решать вам.

Бонусы: выбрать сторону варваров и героев из миссии Gold Rush или перейти к болотным обитателям с героями из Borderlands.

Расклад сил примерно одинаков. Каждая сторона контролирует три слаборазвитых города и заблокирована двумя мошными гарнизонами. Не опасайтесь атак в течение двух месяцев, так как ваш противник занят сражениями с воинами Эрафии (их цвет красный).

Стройте сначала горолские центры и самые простые здания для вызова созданий и обязательно возводите рынки и злания ресурсов (Resource Silo). В этой миссии вы столкнётесь с жесточайшей нехваткой превесины и камня так как не сможете в течение долгого времени захватить несколько лесопилок и рудников. А само по себе строительство будет требовать множество леса и руды

На первых порах выкручивайтесь с помощью добычи потерянных холмиков с нужными ресурсами, а затем прикупайте понемногу материал на городских рынках. К концу второго месяца вы должны уже получить почти все строения для производства войск. Но не надо модернизировать их все полряд. Лучше выберите один из трёх замков, куда ваши монстры будут свозиться специально для апгрейда. Таким образом сэкономите больше необходимых ресурсов, которые пойдут на насущные цели.

А основная цель - копить войска ещё пару недель и собирать более-менее сильную армию у второго по «крутости» героя. Послелний будет нападать на мелкие города и разделываться со множеством быстроногих, но слабых героев противника, пока его сильный собрат будет штурмовать крепости. Однако перед атакой уясните лиспозицию противника, чтобы не тратить лишнее время на поиски: в центре расположены три слабеньких города Эрафии, замки болотных жителей стоят в северо-западном углу, а крепости варваров вы найдете в юго-восточной части

Пробивайтесь через гарнизон, причем через один, а второй оставьте, чтобы иметь только один проход к вашим замкам. Герой послабее берет под контроль и остается охранять захваченные вами замки рыцарей Эрафии, что в центре карты. Главный герой в это самое время одну за другой громит три крепости противника. Не забывайте вовремя присылать ему подкрепления и набирать дополнительные войска в новоприобретенных городах. Было бы неплохо уже иметь самых сильных тварей: бегемотов или гидр, денег на них вам должно хватить

Задавите робкие попытки сопротивления количеством ваших созданий, при этом лаже можете рискнуть парой героев, чтобы добить врага

IV. LONG LIVE THE KING

Пока в Эрафии велется всеобщая война, а потери и с той и с другой стороны очень велики, гильдия некромантов пополняет свои ряды всё возрастающим количеством нежити. А значит, пришла пора показать свою силу

A GRYPHON'S HEART

Цель: найти артефакт Spirit of Oppression и принести его в город рыцарей. На всё вам дается три месяца.

Бонусы на выбор: скелетный трансформатор, один черный рыцарь и свиток с заклятием Death Ripple, наносящим небольшие повреждения на поле боя всем войскам, не относящимся к классу нежити.

Полученный от мудреца артефакт переходит в следующий этап кампании.

Советую взять рыцаря: он понадобится для быстрой атаки на противника. Итак, стройте в городе здание

для найма призраков и покупайте их вместе со скелетами и мертвяками, чтобы отдать их в армию героя Наймите ещё двух (желательно) некромантических героев и отдайте их войска главному. Пускай эти герои без армии посетят хижину мага и пойдут на втором ходу в здания для найма скелетов и призраков южнее замка.

В это время главный герой со всей армией подходит (на втором ходу) к гарнизону, получает от остальных только что нанятые создания и сразу атакует крепость. В бою с защитниками потери будут очень небольшими, просто натравите на лучников черного рыцаря, а скелетами забейте копейщиков. За гарнизоном будет ещё одна группа копейшиков, очень небольшая. Теперь, удостоверившись, что у глав-

ного героя есть в придачу к черно му рыцарю чуть меньше сотни скелетов и штук по двадцать зомби и призраков, идите штурмовать замок рыцарей. Напасть вам уластся ровно с четвертого хода, причем перед этим вы успеете взять пару сундучков у замка, которые, скорее всего, не успел поднять вражеский ПОПКОВОЛЕН

Замок обнесен только башнями, а вот рва или сторожевых вышек у противника ещё нет. Вам противостоят человек пять мечников, старые знакомые - колейшики и обычные лучники. Призраки атакуют именно лучников, дождавшись, пока из укрепления не выйдут охраняющие их войска. Скелеты и зомби должны одновременно бить по копейщикам, пока черный рыцарь ведет бой на равных с мечниками

Победили? Теперь возвращайте главного героя в родной замок. там стройте здание для создания



вампиров и ждите пару недель, пока их не станет около полутора лесятков. Улучшите вампиров и возьмите в армию героя. Около лесопилки зайдите в жилище мудреца. и он попросит принести ему Репdant of Dispassion, амулет в виде миниатюрной секиры Лапыше идите вдоль северного края карты и спуститесь вдоль западной кромки к ещё одному жилищу мудреца, который потребует у вас Pendant of Total Recall. Рядом находится второй вход в пещеры - вам туда. Убейте стоящих на пути монахов и пройдите в каверны с несколькими их отрядами. Вам нужно унич-ТОЖИТЬ ТОЛЬКО ТЕХ, ЧТО В САМОМ юго-западном углу. Возьмите помимо сундуков искомый Pendant of Total Recall и отдайте его чело-





вечку взамен на Pendant of Disnassion. Теперь осталось отдать его третьему мудрецу. Вход в его пешеры вы найдете прямо над вашим некромантическим замком. Получайте взамен Spirit of Oppression и несите его в рыцарский замок.

2. CORPOREAL PUNISHMENT

Цель: необходимо найти рыцаря смерти по имени Moth и уничтожить его. Захватывать все замки не обязательно.



Предлагаемые бонусы: свиток с Protection from Earth, Pendant of Death - амулет защиты от заклятья уничтожения мертвецов и 25 зомби. Найденный в миссии арте-

факт за башней переходит в следующий этап кампании.

Из бонусов лучше всего взять войска. В первый ход захватывайте лесопилку и шахту около вашего углового замка, а также нанимайте героя в центральном некрополе и берите под контроль ещё одну лесопилку. В первый же ход улучшайте в замках городской центр. чтобы получать по 2 000 монет в день. В следующий ход создавайте здания по найму призраков. а героем около центрального бастиона зайдите в хижину мага и в обсерваторию, которая расположена немного южнее. Большая часть карты уже открыта, и вы видите цель миссии, героя Мота, который находится рядом с замком в юго-восточном углу. В центральном замке построй-

те скелетный трансформатор. усадьбу вампиров и могилы для роста скелетов. Улучшайте здание для зомби. Постарайтесь завершить все постройки за первую нелелю а к её кониу перевелите главного героя с 25 зомби через вражеский гарнион (довольно слабый) к центральному замку. Во вторую неделю отдайте ему все имеющиеся создания и улучшайте обычных мертвяков до зомби, чтобы объединить их в одну мошную группу. Два экрана на запад от центрального бастиона, у кромки карты нахолится клалезь артефактов и сундуков, охраняемый армией в поптора лесятка вампиров. Атакуйте их всей мошью войск главного героя и забирайте шит короля гноллов (+4 к защите) и реликвию - драконью кольчужку (+4 к защите и атаке). Теперь ваш герой на порядок сильнее Мота. а значит, пришла пора разбить гарнизон между вашим центральным замком и вражеским в юго-восточном углу. На востоке от него вы видите синюю башню, которая пропустит только героя с талисманом Spirit of Oppression, Возьмите дубину огра (+5 к атаке) и амулет Pendant of Death, Поспедний предмет является квестовым и перейдет в спедующую кампанию. Итак, уже началась третья неделя, а значит, вы подводите накопившиеся войска главного героя и до начала четвертой недели атакуете нужный вам замок (в юго-восточном углу). где укрылся Мот. Уровень его атаки равен четырём, а уровень защиты - трём единицам, в то время как у вашего героя они больше десяти. С уничтожением Мота миссия завершится.

SEASON OF HARVEST

Цель: войскам некромантов нужны новые пополнения в ряды их войск, причем очень быстро. Вам дается задание набрать за три месяца 2 500 скелетов. Бонусы: одеяние вампира

(+10% к навыку некромантии), усилитель некромантии в стартовом городе и Pendant of Death. Найденный в миссии артефакт за башней переходит в спедующий этап кампании.

Выбирайте именно одеяние вампира, так как усилитель сможете построить очень быстро, а вот артефакт вы не добудете. Что касается Pendant of Death, то он уже

у вас есть.

Кстати, миссию можно легко пройти, если довести навык некромантии у главного героя почти до 100%. То есть 30% - уже имеюшийся навык (Expert Necromancy). 10% от усилителя, 10% от одеяния вампира, 15% от сапог мертвеца (найлете почти сразу) и дополнительно специальное умение Necromancy у героини по имени Vidomіпа (по 5% к некромантии за каждый уровень).

В первую неделю захватите все источники ресурсов на вашем островке постройте здание для увеличения роста скелетов и усилитель некромантии. С началом второй нелели наймите всех доступных тварей, отдайте их Vidomin'е и сажайте её на корабль около проклятого храма Вам необходимо пересечь небольшой пролив. высалиться на берег около илола удачи (Idol of Fortune) и пройти экран на запал, к центральному городу. Взять его можно без потерь, так как войска в нём будут набраны. только если герой появится слишком близко. Нужно подойти издалека и сразу на последнем движении войти в город.

С захватом города обязательно посетите злание картографа оядом: за тысячу монет вы откроете всю карту миссии. Теперь советую захватить сапоги мертвеца, артефакт, прибавляющий 15% к некромантии. Он находится на другом берегу от вашего некромантического замка, под присмотром отряда гномов. Теперь Vidomina должна захватить оставшиеся два города, которые можно взять без боя. Второй месяц потратьте на уничтожение отрядов копейшиков и кентавров, чтобы поднимать из них новых скелетов. Все бои проводите только Vidomin'ой, так как она принесет наибольшее количество скелетов с убитых противников.

В центре карты находятся два жилиша мудрецов, обитатели которых попросят принести им лежащие неподалеку артефакты Surcoat of Counterpoise и Badge of Courage. Взамен дадут +3 к атаке и заклятье Teleport соответственно. Не забульте пройти за зеленую башню в северо-западном углу - туда пропустят только героя с Pendant of Death, которую вы взяли в предыдушей миссии. Вы получите несколько сундуков и новый артефакт, подзорную трубу (+1 к обзору), который перейдет в следуюший этап.

Теперь набирайте войска копейшиков и кентавров в городах песных жителей и рыцарей, чтобы через трансформатор в родном замке превратить их в скелетов. Так же поступите и с зомби, и с призраками. Если к полученным в ходе боев скелетам прибавить ещё и трансформированных, то наверняка у вас уже накопятся необходимые две с половиной тысячи скепетов. Если времени почти и вестапось, а не кватает всего сотим три «ходячих костей», то просто на-имайте гореов, трансформируйте их армии и выгоняйте их, отняв всю армию. Примерго десять операций такого рода и принесут не-обходимое количество бойцов. Учтие, что игра будет считать скепетов накопленьным, если все они будут в армии героев, но не в гар-изозне замка.

4. FROM DAY

Цель: некроманты полностью подготовились к решающей атаке на силы Эрафии, чем они и воспользуются. Имея под контролем три замка, вы должны уничтожить противостоящие армии рыцарей.

Бонусы: свиток с заклинанием Death Ripple, артефактные сапоги мертвеца (+15% к некромантии) и три призрачных дракона.

Выбирайте именно драконов, если хотите ослабить врага мгновенной вылазкой и быстрее пройти миссию, а значит, получить больше очков в финале кампании

Рядом с каждым из трёх замкоеть лестолика и рудник, причем совершенно неохранемые. Захватите их в первые два хода, для этого в центральном замке наймите ещё двух новых героев, чьи войска отдайте воеводе с гри мя призрачными драконами, а заодно отдайте ему и имеющиеся в замке силья.

Что касается строительства в первую неделю, то вам нужны здания для призраков и зомби, равно как и улучшения городских центров для более быстрого прироста золота. В первую же неделю захватывайте остальные шахты. пока главный герой атакует гарнизон на экран южнее замка. Три призрачных дракона решат исход битвы и позволят обойтись практически без потерь. Не останавливайтесь на достигнутом, а скачите дальше. При этом за главным героем пусть скачет один недавно нанятый полководец без армии. Не сворачивайте на западную дорогу у развилки с обсерваторией. а пройдите ещё южнее. На следующей развилке главный герой идет на запад, а вот героя без армии отправьте ещё немного южнее, затем у черного домика ключника заставьте его следовать по восточной дороге. Та приведет его в никем не охраняемый и вообще незастроенный породок. Обустранвайте ви и готовътесь и козможному шгурму. А главный герой скачет в центу карты, где Берет более или менее защищенный замок. Около него куртигся пара герове средней силы, но вам они не смогут помешьть сщей пред находится ровно два экрана бизнее от ващего некромантского замка в северо-западном углу. К третьей неделе поровите стоящий на луги гариахоги и атакуйте его героем со всеми силами из это-

В это время главный воевола стоит в центральном бастионе рыцарей и копит силы. Из родного города в северо-восточном углу пошлите дополнительные войска к первому захваченному в миссии городу. Но атаковать третий гарнизон не обязательно, можно пройти по тому, что уже был уничтожен главным героем.Таким образом к четвертому месяцу вы будете иметь шесть замков, причем основная тяжесть обороны ляжет именно на рыцарские V противника осталось всего две циталели: в юго-восточном и юго-западном углах, поэтому ваше преимущество в деньгах нужно реализовать в большей, чем у врага, армии. Через пару-тройку недель количество ваших сил обеспечит легкую победу над оставшимися замками. Кстати, рядом с каждым из рыцарских замков имеется вход в подземный мир. Ничего полезного. на первый взгляд, в нём нет, однако если вы дойдете до северной части пещер и преодолеете сторожевой пост (черную палатку ключника вы уже нашли, а белая находится у центрального замка), то обнаружите уютные каверны с множеством ученых, желающих обучить вас, плюс три артефакта: меч (+6 к атаке), щит (+3 к защите) и шлем (+2 к знанию). Можете ещё обыскать могилу и пособирать драгопенности

Еще один секрет миссии: герой с подзорной трубой из предыдущего этапа может зайги за башню, что находится на юге от центрального замка, и получить уникальную реликвию — кирасу титанов (+10 к мощи заклятий и – 7 к знанию)

V. LIBERATION

Войска Эрафии под предводительством Катерины начинают операцию по зачистке местности от демонов, подземных обитателей и некромантов. Ваше дело — помочь им.

1. STEADWICK'S

Цель: Стидвик захвачен подземными жителями, которые перекрыли все надземные проходы к столице. Ваша задача – найти подземные туннели или магическим образом пересечь горы, но вернуть утраченную цитадель.

Бонусы: 10 тысяч монет, 2 титана и 2 архангела. Полученный от мудреца ар-

Полученный от мудреца артефакт переходит в следующий этап кампании.

Берите лучше архангелов, они немного ценнее титанов благодаря возможности восстанавливать убитых союзников и самому большому навыку атаки/зашиты



Вначале вам даются два замка. и оба довольно слабо развиты, хотя рыцарский по сравнению с магическим чуть более ценен. В придачу вы получите находящися в море портал славы, который в будущем начнёт давать прирост по ангелу в неделю к уже имеющимся двум. В первую неделю захватывайте две лесопилки и два рудника между вашими замками и стройте в замке рыцарей кузницу и башню мага первого уровня. В первую же неделю можно сделать ход конем - построить монастырь, ярмарку в каждом замке и собрать побольше бесхозных ресурсов. Если всё сложится удачно, то оставшихся средств вполне хватит для постройки портала славы. Можно взять имеющиеся в сундуках финансы золотом, а не очками опыта, и выменять одну или две единицы недостающих материалов на лишние

для портала славы материалы. Во вторую неделю очищайте местность от монстров главным героем с двумя архангелами и строй-





те в рыцарском замке столицу, затем крепость. Можно немного развить впаления магов, но улучшайте только городской центр для быстрого прироста золота. В третью непелю направьте героя с основной армией на захват небольшого города в самом юго-восточном углу. К четвертой неделе подведите главному герою полкрепления в виде нескольких ангелов и направьте его на штурм небольшого, но всё же укрепленного замка инферналов на два экрана севернее. С его захватом смело отправляйтесь на штурм центральной циталели рыцарей. К сожалению, портал славы произвести здесь не удастся, но серьезные пополнения в лучниках и пехоте герою не помешают. На экран южнее центрального замка нахолится форт, где вы сможете превратить уже имеюшихся ангелов в архангелов.



В шестую-седьмую неделю возьмите под контроль два слабеньких города: в северо-восточном и в северо-западном углу. Около последнего расположена темница, охраняемая несколькими демонами. Убейте их и освободите героя-генерала с хорошо развитыми характеристиками. В его сумке нахолится искомая статуэтка Ladybird of Luck для мудреца, живущего в хижине около ваших стартовых замков. Взамен получите артефакт Badge of Courage (+1 к морали)

К началу второго месяца вы уже готовы к атаке на подземных жителей. К сожалению, спуск в юго-восточном углу охраняется отрядом из черных драконов. Но есть и второй вход в пещеры - на северо-востоке от центрального замка. Наймите всех ангелов, улучшите их и соберите побольше лучников. мечников и копейщиков. В подземном мире находятся три вражеские циталели. Они очень хорощо развиты, поэтому встречи с драконами вам обеспечены. Атаковать замки не обязательно, лучше пройдите мимо них с востока на запад, где атакуйте гарнизон, охраняющий выхол на поверхность к Стилвику Гарнизон прилично укомплектован драконами, минотаврами, глазами и скорпикорами, поэтому серьезные потери в ваших рядах неизбежны

Стидвик охраняется тем количеством сил. какие могут скопиться в замке рыцарей за два с Лишним месяца: примерно полсотни копейшиков, полсотни грифонов, лучников, три десятка мечников, немного кавалерии и монахов. Главное победить врага в гарнизоне, а уж в Стилвике армия послабее.

2. DEAL WITH THE DEVIL

Цель: к королеве Катерине прибыл посланник от инферналов, которые предложили выкуп в миллион золотых за короля Роланда. Необходимо взять приступом столицу одного из их кланов и проверить правдивость этой информации. Захватите замок Kleesive, в чем вам помогут лесные союзники.

Возможные бонусы: три свитка с различными заклинаниями - Protection from Fire, Ice Bolt и Precision.

Найденный в миссии артефакт за башней переходит в следующий зтап кампании.

Возьмите Precision, оно увеличивает уровень атаки стреляющих созданий, которых у вас будет много: это лучники и эльфы.

Начинаете вы с тремя замками. Как всегда, для их быстрой отстройки захватываете те две лесопилки и два рудника, что расположены неподалеку. Уделите особое внимание лесному замку, так как именно к нему враг будет проявлять повышенное внимание. Возводите только простые сооружения, до ангелов и драконов развиваться не нужно.

В конце первого месяца собирайте все силы в обоих замках рынарей в одну армию и формируйте вторую такую же из лесных ополченцев. К сожалению, объединить оба войска не сможете... Уничтожьте отряды лордов бездны и атакуйте обе инфернальные деревни двумя армиями. Затем лесников пошпите немного запалнее на замок инферналов, а рыцари пройдут немного на юго-восток, где атакуют ещё олин замок Теперь добейте рыскающих вражеских героев и заберите у одного из них огненный меч (+6 к атаке) Отнесите его в лом мулреца прямо в центре карты, который выложит за этот уникальный меч не менее ценный приз = шит (+6 к защите)

Отнесите шит в юго-восточный угол, к третьему мудрецу. Тот даст том огненной магии, который налеляет владеющего им героя полным знанием всех заклятий сферы Огня. Осталось ещё одно маленькое дельце - получить артефакт, который перейдет в следующую миссию. Напротив мудреца, меняющего меч на шит, нахолится охраняемый дьяволами проход. Он ведет в небольшую долину, богатую разбойниками. Посетите хижину мага, чтобы увидеть Kleesive, Зайдите за башню, где помимо кучи сундуков вам подкинут Charm of Мапа (+1 к восстанавливаемой за день мане).

Теперь, уладив все дела, приготовьтесь к атаке на Kleesive. Действуйте аккуратно и соберите сильную армию, так как придется ещё раз разобраться с дьяволами, а затем перебить мошное инфернальное войско. Нужно будет купить все войска в трёх замках, что скопились за полтора месяца, и отправить в бой наиболее «крутого» героя. Иметь численное превосходство не обязательно

3. NEUTRAL AFFAIRS

Цель: участвуя в междоусобной войне, болотные жители и варвары успевают грабить западные земли Эрафии. И тех. и других нужно уничтожить, иначе война будет продолжаться до бесконечности.

Бонусы: щит +2 к защите, топор +2 к атаке и знание Expert Logistics. Найденный в миссии арте-

факт за башней переходит в следующий зтап кампании.

Выбор действительно труден, но последний вариант сулит 30% увеличения проходимой за день дистанции, а значит, эффективность перемещений главного героя. Именно скорость поможет разбить врагов, пока они не дойдут в своем развитии до бегемотов и гидр.

Ситуация предельна проста: по два неплохо развитых замка у обоих противников и два городка в центре, за которые разворачиваются основные бои между врагами. Замки варваров расположены

ULDAEM

почти в юго-восточном углу, а болотные твари живут в противоположной части карты. В первую недело зажватите лесопилки и рудники, причем очень быстро, так как строительство фортов в рыцарских замках потребует уйму материалов. Посетите обе обсерватории, которые откроют большую часть карты.

За две недели отстройте рыигросие цитарели и улучшайте магический замок до столицы. В первую неделю желательно попробовать построить сооружения для, лученков и коленциков, а во вторую приступить к мечником и можам. При строительстве зданий обязательно определитесь, а канамам строительстве заданий обязательно определитесь, а кашать сооружение влугиете улучшать сооружение влугиете улуччтобы не делать того же сбыюто в другом.

Замок волшебников, как всегла, служит пложим исто-инков войск, но вот гремлинов стоит улучшить, так ак стрелки они дешевые и вообще-то непложи вобиси музабейет ограды колейвойск и разбейет ограды колейков и големов, чтом забелить жесу ресурсов. С нечалом третьей месу ресурсов. С нечалом третьей или и забелить, улучшающие зашити и этаку.

К четвертой неделе постройте здание для ангелов и пробивайтесь через гарнизон на дорог к замку болотных. Возьмить на дорог и захватите ещё один такой кус засположенный на яхран кожнее от первого. Считайте, что болотные жители уже выведены из игру жители уже выведены из игру тором горог ро взят варварами. К шестой неделов но трайте их в армию к главному гурушайте водя за при учущайте за рами с их в за рими с

Атакуйге варваров, чьи замки также расположены очень близко друг от друга. Не отвърежентесь на города в центре, идите в юго-восточную часть карты. Сильу противника большие, но и у вас войск много. К тому же, вражеская армия разделена по нескольким героям, а у вас силы собованы в один кулак.

Как поймёте, что побеждаете, не забудьте посетить красную башню в юго-восточном углу, где герой с артефактом из предыдущей миссии найдет подзорную тубу. Если вы её возьмёте, то эдорово облетчите себе жизнь в следующей миссии, так как воевода с сей безделушкой получит ценнейшую реликвию в первую же неделю. 4. TUNNELS AND TROGLODYTES

Цель: когда войска королевства отбивали атаки инфермалов, подвемные создания втайне рыли тумно к Стидвику. Благодаря внеазилсти и численному предстату они чуть не замаатили соститнием. Необходими гламный гламный туть переброски его войск из континет.

Возможные бонусы: башня мага третьего уровня, 3 башни мага первого уровня и знание Expert Navigation.

Как ни странно, бои развернутся в подземелье, а море останется лишь источником захвата небольшого количества ресурсов. Поэтому последний вариант смело отвергайте, а выбирайте три башни мага в стартовых городах.

По традиции в первые дли зазаатывайте песопияхи и рудники, чъя продукция очень нужна для основных зданий. По одной лесопилси и руднику найдете у рывирского и магического замка, но вог у леного к нет. Еще одна приятал енвость — за башней рядом с рыварским замком найдется Sentine!'s Shield, особая по систе регикиям (+1½ к защите, -3 к атаке). Она обязательно попадет в руки героя с артефактом из редълущей миссии

Разберемся с развитием замков, так как неправильная отстройка грозит верным поражением. Все цитадели изначально неплохо развиты, но приносит мало золота. Постройте поочередно в каждом замке по кузнице и ярмарке, а затем модернизируйте городское здание.

К концу первой недели постройте у лесных жителей и у рыцарей максимум дополнительных сооружений для найма войск. Вторая неделя пройдет в стройке столицы в замке рыцарей и улучшением форта для лучшего роста монстроя Развивайте и укрепление волшебников ради найма в будущем неустрацимых титанов.

К концу третьей недели постарайтесь выйти к гигантам у волшебников и ангелам у рыцарей. Для грядуших битв вам понадобятся мощные существа, причем вбольшом количестве. А чем рамыше вы создадите здания для них, тем больше потом сиожете заполучить в свою армию. Не проводите тем больше потом сиожете заполучить в свою армию. Не проводите дорготсотащих модеренизации зданий, так как на экран севернее бастиона в одишебников находится форт, кула вы булете свозить большинство ваших бойцов. К серелине второго месяца можно послать втопостепенного героя погулять на море. Пусть он поплывет по центра карты, где найдет картографа и получит полную карту всей водной глади. Пособирайте им же мор-СКОЙ МУСОВ, КОТОРЫЙ МОЖЕТ НЕМНОго пригодиться. В это же время отправьте героя с мошной рыцарской армией на завревание полземного царства. В другой спуск направьте ещё одну армию, но уже принадлежащую расе волшебников. Желательно в третий спуск в подземелья отправить и третьего героя с песными бойцами

Все замки противника находятся под землей, их пять штук против ваших трёх. Ваши твердыни принадлежат разным расам, а у про-



тивника все армии только одного. подземного типа. То есть ваши войска более разобщены, чем у противника. Ваш шанс - сразу взять три или даже четыре подземных бастиона, пока супостаты не опомнились и не перешли в контратаку. Расположились подземные замки хитро, но попробуем описать: если в центре подземелья мысленно нарисовать огромный квадрат со сторонами в три игровых экрана, то четыре вражеских города окажутся точно в углах такого квадрата. Именно на данные замки нужно начать штурм. Пятый замок, наиболее ценный для противника, оставьте «на потом»: вопервых, он находится в середине восточной кромки карты, то есть достаточно далеко, а во-вторых. основная армия противника будет охранять именно его. Не забудьте по мере надобности посылать полкрепления из родных замков на поверхности.



С захватом нескольких замков укрепитесь в них вашими героями и приготовьтесь к возможной обороне. Главный герой должен взять из армии волшебников всех титанов в лополнение к своим архангелам и отправить в пять оставшихся мест самые сильные отряды у имеющихся у вас героев. После чего бросайте его на перехват вражеским героям, стараясь постепенно приближаться к пятому замку. Эта миссия является самой спожной из всех из-за множества сильных героев у противника, поэтому будьте предельно хитры и расчетливы.



Вполне вероятно, что вам встретится супергерой противника Ajit, в чем-то превосходящий по показателям даже вашего главного героя с его реликвией и накопленным опытом

Вот вам и пригодятся накопленные ранее титаны и архангелы, которые должны обеспечить вам победу. Правда, этот же супергерой знаменит своими способностями убегать с поля боя и за пару дней набирать армию не меньше предыдущей. Поэтому посылайте героям максимум войск, которые способны «родиться» в подконтрольных замках.

Как все пять замков булут захвачены, можете вздохнуть спокойно. Противник ещё силен. но подкрепления ему уже не будет. Продержитесь неделю, и герои оппонента покинут его

И вновь продолжается бой... На этот раз между Катериной и её отцом-личом. Разбейте армии нежити и восстановите порядок на землях Эрафии.

SAFE PASSAGE

Цель: власть над некромантами захватил ими же оживленный король Gryphonheart, который подчинил себе многочисленные орды зомби, скелетов и тварей пострашнее. Некроманты растерялись и готовы просить помощи у Катерины, поэтому в качестве жеста доброй воли посылают ей свидетеля отравления её отца. Вам нужно обеспечить безопасный проход некроманта Nimbus'а в рыцарский замок.

Предлагаемые бонусы: 2 500 золотых, умение Basic Logistics и сапоги Boots of Speed у некроманта.

Лва поспелних бонуса препложены напрасно, потому что они появятся у некроманта. А некромант фактически исполняет роль хранителя предмета, который надо принести в замок, и в боях участвовать он не будет. Карта очень-очень мапенькая - артефакты и способность увеличения дальности ходьбы героев вовсе не нужны. Берите золото, оно не помешает.

Предлагаемая тактика прохождения миссии уже ранее описывалась: хватайте все начальные войска и без всякого развития ваших замков атакуйте врага. Лучше всего подойдет такая последовательность: в первый ход постройте сооружение для лучников, наймите их и копейшиков и отдайте главному герою. Идите им наверх, по дороге к гарнизону. Перейдите его и скачите далее по дороге, к центру карты. Наймите в первый же ход героя-рыцаря и отдайте его войска главному, а затем используйте неизрасходованные им шаги на посешение башни копейщиков.

На втором ходу атакуйте главным героем крепость некромантов. что расположена в центре карты, в двух шагах от дороги.

Если атака будет произведена именно во второй ход, то вы легко сметете дюжину охранников-скелетов. Построенные к третьему ходу ходячие трупы также не станут серьезным противником. Осталось преодолеть последнее препятствие в виде отряда зомби на пути ко второму бастиону некромантов. Он находится на полпути к северо-западу от первого оплота нежити. Расправившись с организован-

ным сопротивлением, откройте всю карту, благо она очень мала, Посетите три палатки, расположенные в углах карты; отстройте башни мага в трёх городах и выучите заклинания в них максимально большим количеством героев. Загляните полководцами в обелиски, прибавляющие по 1,000 очков опыта, и посетите пентаграмму (+1 к мощи). Героев также можно направить к дереву мудрости

Как только почувствуете, что ваши ребята достаточно развиты, сразу направляйте некроманта в ваш замок. Перед этим убедитесь, что количество ваших героев равно восьми. Это важно для следующего задания.

UNITED FRONT

Цель: объединенные силы волшебников, рыцарей, лесных жителей и некромантов должны очистить окрестности от войск нежити. Приготовьтесь к серьезному сопротивлению и развивайте ваших героев, которые попадут в финальную миссию с участием лорда Хаарта и королевы Катерины.

Бонусы: 35 королевских грифонов. 35 железных големов и 35 высоких эльфов.

Эти войска предназначены для уничтожения множества зомби, расплодившихся по всей карте и преградивших доступ к хоть сколько-нибудь важным источникам ресурсов. Посему против медлительных зомби лучше всего применять эльфов, так как нежить до них просто не успеет дойти, а значит, ваши стрелки нисколько не пострадают.

Итак, тактика мгновенного прорыва в описываемой миссии полностью безрезультатна, а потому нужно методично захватывать ресурсы и развивать тылы, то есть замки. Все шахты и лесопилки охраняются отрядами ходячих тел и их собратьями-зомби. В большинстве случаев герои, выучившие в предыдущей миссии боевую магию, справятся с ними даже без дополнительного набора войск. то есть имея лишь стартовые войска. Тех героев, которые по магии продвинулись не сильно, используйте в качестве развелчиков лля их более сильных коллег. Особое внимание уделите герою с отрядом высоких эльфов: он лолжен постоянно зачищать местность от мертвяков. Конечно, будет немного утомительно проводить за первую неделю ... дцатый бой с зомби, но никто и не говорил, что всё будет слишком просто и легко.

О развитии замков скажем, что у вас два очевидных варианта: развивать здания для роста существ в одном из укреплений или понемногу строить и там, и сям. На наш

NLDVEW

взгляд, предпоянияем-ней броомзя большинство з чимеющихся у вас средств на быстрый подъем крепости несроматись. Здания в ней стоят недорого, а обитающия нежить требует действительно мало. финансов по сравнению с аналогичными созданиями других собразовать собразовать стото и удологить из черными рыцариями і костріньми расменями і забразовать потріньми расменями і забразовать на потріньми забразовать на потріньми забразовать на потріньми забразовать на потріньми забразовать забразов

Когда появятся первые костяные драконы, уделите чуть больше внимания рыцарскому замку, стоит развить его до мечников, так же, как и лесной - до единорогов Формируйте три армии: наиболее мощную у некромантов и две (из рыцарских и лесных созданий) послабее. Повелитель нежити должен захватить замок, что находится на два зкрана западнее от его родного некрополя. Предводитель копейщиков, лучников и мечников пусть идет в атаку на второй замок. уютно расположившийся за гарнизоном, прямо на север от рыцарской твердыни.

Трегий герой-песинчий пустпод шумок берет трегью крепостьнемёртвых. Если провести грямую линчно между замками некроманта и рыцарей, то в середине такой грямой и накодится сия крепость. Взяв приступном замки, рыцари и лесные обитатели должны закретиться в них и обитыся от пришедших противников. Грозная и наититься в них и обитыся от пришедших противников. Трозная и наиболее мощная армия некромантов тем временем начнет наступление на достаточно крепсий последний действующий бастион нежити в северо-западном стугу. С зажаятом мх замков вражеские герои, скорее всего, попробуют вернуть один или два себе. Смело выдерживайте их атаки, и оставшийся без средств к существованию враг будет ликвилиоован.

3. FOR KING AND COUNTRY

Щель: пришла пора в последний раз доказать нежити, что объединенные силы рыцарей, волшебников и лесных обитателей вполне способны справиться с их ордами. Ваша задача — зазатить оба некромантских замка, в одном из которых засел предводитель нечтокогоменных.

предводитель неуткосвенных. Бонусы: том магии Земли (знание всех заклинаний этой сферы), артефактный шлем (+6 ковсем атрибутам) и шляпа, дающая обладателю знание всех заклятий пятого уровня.

Суперсильных магов в вашей команде не наблюдается, но закоманде не наблюдается, но закоманде не наблюдается, но закоманде на пораж Хаарта и королевы Катерины. Соответственно, шлем будет наиболее уместен. Он не только воинский ассесуар, но и хорошая добаяк а к магическому потенциалу бойце.

P.5. Имеет смысл перестартовать миском пару-тройку раз, есль вы будете недовольны имеющимися у Катерины способноствии. С каждым новым стартом они будут изменяться, причем очень ольно. Зачем Катерине Ехрет Езтаtes, Navigation или First Aid, котав она мюжет иметь навыки намного лино в может иметь навыхи намного дольных размения выделки, решать вам, можете дообыствоваться и тем, что у ней вобыствоваться и тем, что у ней вобыствоваться и тем, что у ней

Классная миссия! Все замки отлично отстроены как относительно сооружений (они уже усовершенствованы!) для бойцов, так и по финансовым поступлениям. Улучшайте рыцарский замок до крепости, а в спедующий ход превращайте его в столицу. В первую же неделю постройте в нём монастырь... В лесной твердыне к пятому-шестому дню воздвигайте здания для единорогов и живых деревьевдендроидов. А в циталели волшебника можете и вовсе ограничиться павильоном, да и то в конце недели. В первый ход посетите слабым героем хижину мага и останьтесь рядом с ней. На второй день замки нежити создадут непроницаемый для глаз «туман войны», но вы снова посетите хижину мага и разгоните наваждения. И так повторяйте



героем каждый день по захвата обоих вражеских замков. Другие герои берут небольшое количество стреляющих созланий и ими захватывают за первую неделю по одной лесопилке и руднику у каждого из замков. А заолно отгоняют тех же зомби от шахт с остальными ресурсами. В начале второй недели собирайте у рыцарей все войска и. отдав их Катерине, атакуйте восточный гарнизон. От него - один день пути до замка нежити, на который и пойдет ваша атака. Высшим шиком может стать его захват в конце второй недели, и это вам по плечам. Наймите всех тварей в начале третьей, прорывайте хилый гарнизон и добивайте врага штурмом второго замка.

Между прочим, вам может показътся, что в подземном уровне есть что-то ценное и важное для прохождения миссии. Уверяю вас, это не так — пара шахт, всякая мелочь в виде нескольких сундуков



и парочки артефактов средней паршивости: Есть, правда, телепортер, но ведет он в маленькую пещеру с тремя святынями, каждая из которых учит героя одному за-

PAEM

VII. SEEDS OF DISCONTENT

Эта сумасшедшая (в хорошем смысле этого слова - очень уж миссии нестанлартные) кампания посвящена борьбе свободолюбивого нарола Спорных земель за независимость от Эрафии и эльфов. Найлите легендарную Чашу Грааля, донесите её до нужного города и возведите роскошную столицу.



1. GRAIL

Цель: после победы над захватчиками на землях Эрафии установился мир и порядок, Однако старая вражда между людьми и эльфами не исчезла. а лишь на время приутихла. Вполне возможно, что первое столкновение между бывшими союзниками произойдет из-за Спорных земель, на которые претендуют и те, и другие. Но можно объявить независимость земель и тем самым предотвратить будущий конфликт. Найдите и раскопайте Грааль, с помощью которого удастся привлечь большинство лесного народа.

Бонусы: 5 000 монет, 4 пегаса и сапоги скорости.

В этой миссии проблема заключается не в нехватке ленег а в их избытке, так как найм монстров и другие траты довольно затруднены. Берите пегасов - не прогадаете. На всей карте находится лишь один город, в котором запрешено строить любые сооружения для найма монстров. Все вооруженные силы вы будете получать от рекрутирования существ в их разбросанных по всей карте жилишах Иногла булут лаваться подкрепления в виде нескольких тварей желающих сражаться на вашей стороне Третий путь найма войск - покупка героев, отъём их начальных армий и их же увольнение. Третий вариант хорош тем, что позволит создать внушительные толпы наиболее простых и слабых созданий всего лишь за один ход.

В первый хол постройте в городе башню мага и посетите её героиней по имени Mephala, чтобы выучить заклинания и забрать войско из боевых гномов и кентавров. Другие два героя пусть посещают оба обелиска, а потом чуть походят около них, пока к каждому не присоединится по отряду. Во второй ход стройте в городе таверну и нанимайте двух-четырех героев. Отдайте их войска и натравите воительницу на копейщиков. Те должны разбежаться от страха, как и ещё несколько отрядов таких же бойцов, перекрывших проходы. Отдайте войска первых двух героев Mephal'е - получиться внушительная армия. Одних только боевых гномов соберется шесть десятков, не говоря уж о кентаврах и прочих

Полководцами без армии в течение первой недели и в начале второй обегайте максимум построек с существами и полытайтесь передать их героине до штурма ею гарнизона. По крайней мере, та жлать всех не полжна, а пусть лучше посетит два дерева знаний (+1 уровень за каждое) и монументы Learning Stone, Кстати, от города можно пойти на восток и наверх или же выбрать запалный путь. Ваш выбор принципиального значения иметь не будет, так как оба пути авпаются олинаковыми по постройкам, охранникам, населенности гарнизонов и пр.

Старайтесь проявлять оперативность - до гарнизона дойдите в начале-середине второй недели. Силы защитников будут невелики: около 15 продвинутых лучников, 10 грифонов. 25 стандартных копейщиков, 20 обычных лучников и 20 воинов с алебардами. Особых потерь быть не должно, а сам бой можно провести в режиме Quick Combat. Затем забейте пачку грифонов, пройлите к обелиску и получите ещё 20 лесных эльфов. Теперь пройлите примерно северозападнее, к центру карты. Улучшайте все ваши создания и объединяйте их с уже продвинутыми собратьями. С такой силой вы легко уничтожите несколько кавалеристов, охраняющих проход к другому обелиску, прямо над вашим горолом.

За кавалеристами к вам присоединятся 15 единорогов, вернитесь в форт и улучшайте их. Разбейте ещё один отряд кавалерии, и обелиск ваш. Около третьего обелиска над городом готовьтесь принять ещё 20 эльфов. Совершенствуйте и их. Посетите две поляны в северо-западном и северо-восточном углу. Найдете оба зеленых обелиска, которые уже полностью откроют карту сокровища. Если хотите, посетите дома ключников, чтобы героями без армий подобрать по олному артефакту.

Осталось только одно место, куда не ступала нога вашего полковолна. Это область прямо на самом



ИГРАЕМ

севере с защитниками в виде не скольких единорогов. Не радуйтесь их малому количеству, так как по пути к ним на вас нападет серьезный отряд боевых единорогов с прикрытием в виде зльфов. Выиграв битву (даже серьезные потери уже допустимы), получите минус к морали и 5 000 очков опыта Заходите на болотистую поляну с множеством агрессивно настроенных существ. Посмотрите на вашу карту и встаньте на то место, что отмечено крестиком. Место выбирается произвольно, и при каждом новом прохождении миссии копать надо в разных местах. Совет: если надо пройти на север поляны. то не связывайтесь с ангелами. а обойдите их сбоку через отряды монахов

2. THE ROAD HOME

Цель: необходимо в целости и сохранности доставить Грааль в ваш город. Чем и займется отважный рейнджер под вашим руководством. Если же герой пожелает захватить все вражеские замки, то вы тоже победите.

Бонусы: башня мага 3-го уровня, 5 000 золотых и 3 солдата дендроидов.

Как обычно, берём армию: набирать войска в родном городе не разрешат, значит, лучше усилить стартовую армию пополнением из деревянных парней.

Миссия Очень странная и необенная, как и вся серьмая амитания. Проходится она просто, но при этом вы открываете около любопытства перед окончанием миссии хочется разведать все от ласти — у вас такой шанс будет к и Забудыте о расчень учень от расчень от расчен

Если же хотите побыстрее её завершить, то дойдите, как описано ниже, до первого города и от него бетите к вашему.

Итак, пусть герой в своем движении на от спедует по западной кромке карты. Во второй день разведчики доложат, что к вам хотят присоединиться все мечники в близисъемции собластах. Идиге, идите и идите, по пути собирав мечников и охраняемые ими сундуки. Не забывайте об осторожности: к вам присоединатся обычные мечники, а не крестоносцы. Уже учидели и заказтили забътый городок? Постройте в нёмь даяние для луучшения взащих мечников и переведите их в ранг крестоносцев. Уходите из города и прошагайте зкран на юг

Зпесь соберите всег объячых эльфом. В отго-западном углу ры тут же ужидите синие башин. Чтобы обойти их, посенте хороше заши-шаемый дом ключника на северо западе от грорда. За башкей обобразите массу желающих гори-соединиться можазов и ческого сундучков с драгоценностями. Бузет и эргефат в самом углу, раст и эргефат в раст услу в самом углу, раст и эргефат в самом углу, раст и эргефат в самом углу, раст и эргефат в самом углу, раст и заговаться с фанагиками. Раст заговаться с фанагиками. Раст заговаться с объяться с фанагиками. Раст заговаться с объяться с фанагиками. Раст заговаться с объяться с объять

Теперь скачите в центр карты там атакуйте лесную крепость. С её захватом лесные герои останутся вообще без городов и вскоре будут выкинуты из игры. Осталось захватить замок рыцарей на полтора зкрана севернее лесного. Взяв его. оставьте гарнизон пустым, чтобы рыцари смогли захватить этот замок обратно. Иначе они тоже останутся без замка, а миссия скоропостижно завершится. А вам для полноты ощущений нужно побывать в северо-восточном углу, за зеленой башней (палатка находится прямо рядом). В вашу армию во-ЛЬЮТСЯ ТОЛПЫ ЕДИНОРОГОВ, ГОТОВЫХ в любое мгновенье выбить врага из последней крепости и завершить миссию.

3. INDEPENDENCE Цель: постройте столицу (то

есть Capitol) в вашем городе и вы победитель. Однако могут быть небольшие проблемы с ворами леса и золота.

Бонусы: 3 улучшенных дендроида, 6 обычных и 12 кусков древесины.

Выбирайте древесину! Если, конечно, закотите проти миссию за восемь дней. Боевых действий за восемь дней. Боевых действий за восемь дней. Боевых действий за почти не ведёте, а только отстраняваете город. Геррем пособирайте золото и посетие обсерваторном. Между прочим, в костре перед городом можно найти и лять дополнительных кусков дреемые сели не получится спервого захода, то можно рестартовать.

Приводим полькое растисамие строительных работ Весь первым день возводим ярмарку, во второй - башино мага, а на греми произбодим обмен золога на три дополнительные единицы древесины (обмен не укрен, если в костре оказалось именно дерево. Тут же возводим кузицу. В четвертый день сооружаем Томи Паll, в патый - уже СПу Hall. Шестой день ознаменуется цитаделью. Осталось возвесты замок в седьмой день, но вот беда — 10 единиц руды и золого у вас есть, но в графе ждреенсина» стоин тумь. Что делать? Менять кристаліна, драгоценные камни и рутуь на древесниу. Сотишение будет грабительскии — однадеревящае на тив- единиц каждого ребураса, по десть у е. древесима древящае на чем става и рочки деревящее на става и то купите их за золого. Набрав дестъу с и делевь, озоводите замок.





Восьмой день — долгожданная столица. Вы победили! Раз прошли кампанию, то можете сивего величать себя лучшими полководцами всей Эрафии и Энрота. Ну, а в одиночных миссиях можно отгачивать ваше мастерство практически бескомечно, благо их очень много.

Если вы поиграли в Might&Magic 6, то обязательно пройдите The Mandate of Heaven — масса положительных змоций вам гарантирована





НЕ ТОРМОЗИ **EXCESSIVE SPEED**

РАЗРАБОТЧИК	Chaos Works
ИЗДАТЕЛЬ	Iridon Interactive
ЛОКАЛИЗАЦИЯ	Snowball Productions
ИЗДАТЕЛЬ В РФ	«1С: Мультимедиа»
Выход	март 1999 г.
ЖАНР	top down racer
ТРЕБОВАНИЯ	P-133, 16 M6, SVGA
ГРАФИКА	******
ЗВУК	******
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	*****

***** pa too-down racer'os sa no-



ОБШИЙ

личное дело

Можно, я буду несколько необъективен? Признаться, очень уж люблю всякие «гонялки» на маленьких автомобильчиках. Испытываю к ним привязанность, понимаете пи... И. могу вас уверить, я не одинок. Феномен популярности top-down racer'os странен сам по себе - идея до предела проста (примитивна?), содержание тоже нелалеко ухолит, смысла особого вроде нет, а играют ведь... Интересно, что по поводу увлечения на этот раз уже совсем небольшими машинами сказал бы старина Фрейд?

Мое личное знакомство с игрушками, подобными Excessive Speed, началось достаточно давно. И не с Ігоптап'а, как многие могли подумать, а с неизвестного и теперь уж точно Богом забытого иг-



пового автомата то пи от Atari, то ли от Taito. Вид сверху, схематически изображенная трасса, единственный спрайт елинственного авто, лве кнопки управления и бесконечный азарт от сражения с живым сопершиком Поверьте мне это быпа вешь Потом, конечно, пришло время «заболеть» и Ігоптап'ом, и, конечно же. MicroMachines, и уже относительно недавними Death Race и Ignition вкупе с великолепной Grand Theft Auto. Но ни модель автомата, ни название той самой первой игры мне узнать до определенного момента долго не улавалось. Печальная получалась история

ПРАВИЛЬНЫЙ ПУТЬ

Ладно, не будем о грустном, ибо у меня сегодня праздник. Впрочем, он продолжается вот уже несколько дней, а впереди (я уверен!) ещё не одна бессонная ночь и горячее желание пройти все трассы, завершить все виды чемпионатов и заполучить все разновидности автомобилей. В чем ключ к успеху? Как-то не задумывался над этим вопросом - игра мне интересна, и виной тому, скорее всего, самолостаточность процесса, «Не тормози!» жутко увлекает именно из-за того самого желания «пройти ещё чуточку дальше». Гениальная идея разработчиков - заставить игрока открывать новые трассы не банальным завершением чемпионата в ранге лидера, а просто показывая пучшие результаты в каждом из видов отдельных заездов на уже лоступных треках. Пришел первым - получи звезду, показал лучшее время - держи ещё одну. Собрал три - вперёд, тобой открыта новая трасса и, как следствие, новые области для установления очередных рекордов и будущих маршрутов. И эта гонка не прекращается ни на минуту: прошел один чемпионат - добро пожаловать в другой, получил одну машину - в погоню за новой. Мотивация не пропадает никогда, причём никому не важно, в каком порядке всё это делаешь. С таким подходом даже не возникает желание расставаться с игрой. Конечно, если не «заткнешься» где-нибудь к концу.

Что вполне возможно - эта вешь лействительно спожна.

ERASE/REWIND

Сначала просто не соображаешь, как вообще здесь можно чтото выиграть Противники давно ушли вперёд, бонусы явно не помогают, автомобиль болтается от борта к борту, а впереди ещё три круга дикого ритма. Понимание приходит где-то ближе к середине первого часа (впрочем, к кому как). Вроле начинаещь нормально «ловить» повороты, держать машину на заносах и избирать правильную траекторию. Еще через полчаса уже удается избегать противников и грамотно применять бонусы. Последних, кстати, весьма много, и соперник их с удовольствием использует, так что их полезность понимаешь довольно быстро. Особенно это касается излюбленного «приза» - ракетного ускорителя и его усовершенствованной версии. Ибо главное - прилти первым. Про соперников можно забыть. Только вряд ли они будут вести себя столь благородно по отношению к вам. Эти ребята управляют своими автомобильчиками четко, в большинстве случаев обхоля на поворотах и лишая вас места предельно точными выстрелами. Иногда возникает ошущение. что компьютер себе нагло полыгрывает и что его болиды явно быстрее. Впрочем, это совсем не обязательно - скорее, связано это с тем, что AI допускает гораздо меньше ошибок, чем его разумный оппонент перед экраном. Кроме того, иногда ведомые компьютером гонщики совершают довольно глупые (и оттого более «человеческие») поступки. Впрочем, в этом они нам не конкуренты - мы совершим их гораздо больше, уверяю

Проблема в том, что пара серьезных столкновений за игру - и всё, можно начинать с начала. Противник, если вы его пропустите вперёд и ошибетесь где-нибудь на повороте, уже не даст себя обогнать. Самое смешное, что удары и шатания от одного борта к другому - постоянный спутник не только начинающего гонщика. Главный

бич «Не тормози!» - нежелание разработчиков расставаться с красотами созданных с таким трудом и любовью трасс. Декорации, безусловно, хороши (об этом чуть позже), но зачем же загромождать ими всё окружающее пространство? Конечно, авто просвечивается сквозь горы и строения, но куда. позвольте, делся сам трек?! Как можно управлять машиной, не видя того, по чему ты едешь?!! Ладно, ладно, можно. Но единственный способ - выучить маршрут в свободном режиме. Иногда кажется. что это довольно легко - трассы действительно небольшие. Но, несмотря на всю скоротечность гонки, продержаться в одном ритме и не вылететь удаётся очень и очень редко. Пара столкновений с вашей стороны - и вперёд, заветная комбинация «Escape-Переиграть-Да».

ГРАФИКА И ВСЕ-ВСЕ-ВСЕ

Надо быть справедливым иногда возникает мысль, что разработчики всё-таки поступили правильно, когда не стали убирать лекорации, а сделали из них чуть ли не основное действующее «лицо». Что и говорить, они очень красивы. А также ярки и разнообразны, каждая трасса - это новый мир, каждый - со своими обитателями и спецификой. Множество мелких деталей и прекрасная анимация придают игре некий шарм, утонченность. Всё-таки приятно ездить по «живым» дорогам с посторонними персонажами, вроле пингвинов из аквапарка, вертолетов над Лас-Вегасом или птеродактилей в мрачном и странном аналоге Лондона. И двухмерность полобные игры отнюдь не портит, особенно если вспомнить, во что превратили MicroMachines 3D.

И всё же хорошая графика и грамотный процесс получения новых автомобилей и трасс элесь не главное. Намного важнее то, как реализована сама игра. Машинки вертятся, врезаются, быются о борта соперников, стреляют, скрипят шинами и разваливаются на части. Физика соответствующая: авто плавно поворачиваются, их заносит на поворотах. Что ещё надо? Классический Rock'n'roll Racing. He знаю почему, но «Не тормози!» ассоциируется у меня больше всего именно с этой игрой. Общность стиля и духа, что ли. Да и стрельба в подобных играх - явление нечастое (я бы вспомнил ещё Death Race). A где выстрелы, там и взрывы. С ними, кстати, связан самый

интересчый вид соревнований заезд на «аккуратисть», где вы соревнуетесь не столько с тенью и временем соперника, сколько со сомим умением управлять машиной вообще, так как одно столкновение, приводит к, неизбежному оконнанию игры. Вог евзде бы так!

«ПОЖАЛУИСТА, ГОВОРИТЕ ПО-РУССКИ!»

«Но позвольте! - воскликнут некоторые. - Причём же здесь русское название игры?!» Объясняю: «Не тормози!» в бытность свою Ехcessive Speed оказалась пол пристальным вниманием российской компании Snowball Productions, приготовившей нам этот небольшой сюрприз. Локапизовано всё что можно было локализовать в апкаде. Не столь важно для подобной игры, зато очень приятно. Да и в опыте по переводу на русский язык команде Snowball не откажешь - за их плечами серьезная работа по полной русификации (и переработке) таких вещей, как «Дон Капоне», «Война и мир» и «Ярость».



Что же касается самой игры, то не знаю, как вам, но мне она пришлась по душе. Несмотря на кажущуюся начальную сложность и некий дисбаланс. Просто очень быстро находишь нужный ритм и включаешься в соревнование. А вот покинуть его уже довольно сложно... Да, чуть не забыл. У той печальной истории в начале моего рассказа всё-таки был счастливый конец. Однажды в 1994 г. мы с друзьями, прогуливаясь в пасмурный осенний день по набережной одного курортного городка на южном побережье Великобритании, случайно забрели в зал старых игровых автоматов. Каково же было мое удивление, когда в одном ряду с Asteroids и Gauntlet я нашел ту самую свою первую гоночную игру. Ею оказалась оригинальная версия Rock'n'Roll Racing, впоследствии неоднокатно переизданная (последний раз - в 1995 г.) Классика жанра! Прямой предок и идейный прародитель Excessive Speed, или «Не тормози!», как вам теперь будет угодно.

COBETH

Главная причина, по которой не успеваешь за компьютером, помимо столкновений, разумеется, спишком большой занос. Старайтесь всегда сокращать его, делая поворот как можно более коротким. Только всё равно старайтесь проводить его как можно плавней особенно, если угол не очень резкий. В поворот старайтесь входить по внутреннему радиусу (но не касаясь ближайшей стенки!), тем более, когда соперник нахолится непосредственно перед вами. Таким образом вам удастся одновременно и отпихнуть его при боковом столкновении, и заметно снизить скорость, сделав её вполне прием-





MEPAEN

лемой для удачного окончания маневра. Используйте любую возможность среать, поэтому обагательно изучиет раску перед претом соревнований. В идеале для начала "учие и актуратность, а уж потом приступать к «больщой итдостивность обесполезных вещей, очень обесполезных вещей, вы же в первую очередь старайтесь вы же в первую очередь старайтесь

хватать «ремонт» и «ускоритель». Обратите внимание, что компьютер использует большинство бонусов сразу. Если он впереди, то идеальный вариант избежать неприятного сорприза – это пересечь его траекторию. Он обязательно выстрелит в вас.

Один из вариантов сдерживания пресперавленей — собирабольшинства бонусов у них на пути с целью лишения их тактического превосходства. Если у вас появилась возможность использовать приза "делайет это. В любом случае он у вас пропадег, как только получите новый. Разве что включать ускорители на особо крутых поворотах не стоит.





RESIDENT EVIL 2

РАЗРАБОТЧИК	Capcom	
ИЗДАТЕЛЬ	Virgin Interactive	
ВЫХОД	февраль 1999 г.	
ЖАНР	adventure + action	
ТРЕБОВАНИЯ	P-166, 32 M6, pex. 3Dfx	

ГРАФИКА ******** 3BVK ******** ИГРАБЕЛЬНОСТЬ *****

Кровавое приключение, наполненное кошмарями и РЕЙТИНГ троумными загалками



ДИСК ПЕРВЫЙ

Вы - молодой полицейский. вчерашний выпускник Академии, были переведены в маленький городок под странным названием Raccoon City. Удивительно, но на улицах не видно ни одного жителя. а ведь время вечернее, люди гулять должны... Внезапно ваше внимание привлекает какая-то куча. лежащая посреди дороги. Придется выйти и посмотреть (видимо, по сценарию вы очень хороший. любознательный полицейский). Первая встреча с зомби могла закончиться печально, но в переулке вы встречаете красивую девушку (живую), салитесь в первую попавшуюся машину и едете вдвоем в безопасное место - полицейский участок. Так некстати оживший на залсидении полицейский приводит к аварии, к тому же врезавшаяся в вашу машину цистерна добавляет жару. Хорошее начало службы...

се началось с аварии в лаборатории, расположенной у небольшого городка под названием Raccoon City. Umbrella Corporation разработала мутагенный яд, который испольовался в бактериологическом оружии. После катастрофы все живое ачало потихоньку мутировать. Тогда это обошлось – специальная оманда спецназа уничтожила всех мутантов. Но эксперименты родолжались, и новый кошмар вырвался на свободу.

ЛЕОН - СЦЕНАРИЙ ПЕРВЫИ

Горящий грузовик разделил вас с попутчицей. Через пламя вы логовариваетесь с ней встретиться в полицейском участке - самом спокойном месте в этом проклятом гороле Есть только одна проблема - грузовик перекрыл дорогу, поэтому придется искать обходные пути. Ждать, пока огонь погаснет. бесполезно, за это время весь город окажется под властью зомби. Внезапно из огня встают две фигуры. Первый контакт с нечистью. Если вы еще не вооружились хорошим пистолетом или пулеметом, то советую сделать это как можно скорее, пока кто-нибудь из них не вцепился вам в шею. Когда успокоите их уже навсегда, бегите вдоль зтой улицы налево до баррикады. там сверните в переулок

Где-то шагов через десять увилите витрину магазина «Gun shop. Kendo». Заходите без опаски; влалелец, поняв, что вы не зомби, разрешит отдохнуть здесь. Как только вы подойдете к обойме, что лежит за прилавком, витрина с грохотом разлетится на мелкие кусочки и четыре «человека» накинутся на продавца. К сожалению, ему уже ничем нельзя помочь - зомби сделали свое дело профессионально. Несколько выстрелов приведут сложившуюся ситуацию к логическому концу, тогда можете отдать дань смелому владельцу и подобрать шотган. Теперь выбегайте через заднюю дверь в узкий промежуток между домами.

И тут они! Ломятся через решетку. Пробегайте мимо них, и тогда услышите звук ломающейся двери. Перестреляйте всех и после этого пройдите чуть дальше налево, где стоит грузовичок. За распахнутой дверью лежит магазин для пистолета.

Через выломанную дверь вы попадете на небольшой дворик: красивое графитти. брошенный баскетбольный мяч - печальное зрелище. Следующая дверь приве-

пет на загаженную помойку. УПИрающуюся в лестницу с зеленоватой подсветкой. Забирайтесь наверх и следуйте по ней до конца. Сразу у ящика вас поджидает красивая девушка, которую придется убить только потому, что она не олна, а с парочкой крепких ребят. Не торопитесь спускаться с ящика: если выстрелить с него парочкой очередей в переулок, то можно избежать встречи с третьим громилой. Путь свободен, бегите к следующей двери.

Мням-мням, какая вкуснятинка! А вас не пригласили, непорялок... Всех убить. Пройти через завал можно только через салон автобуса, наполненного мертвыми и совсем мертвыми людьми. Несколькими выстрелами приканчиваете «контролера» и, не заплатив, выходите через другую дверь. Наконец-то вы узнали задний двор полишейского департамента. Рядом с машинами есть решетчатая дверь, обойдите дом и попадете к центральному входу. Совсем неплохо для полицейского управления лаже центрального: готический стиль, фонтан, витражи. Кстати. на фонтане что-то написано.

Идите вперед к компьютеру, рядом с ним валяется лента для печатной машинки (это сохранялка. только примените ее на рядом стоящей машинке, и готово). Когда воспользуетесь компьютером, то узнаете, что все двери заперты, а ключом служит некая карточка. Пока все. Прямо напротив стойки есть одна-единственная не запертая дверь.

В комнате к шкафчику прислонился израненный полицейский. Он на последнем вздохе расскажет вам всю историю города, потом почти умрет, но вы попросите его продолжить, и он выскажет свое мнение обо всем происходящем. Увидев в вас спасителя, полицейский без колебаний отдаст карточку для открывания дверей и прикажет (наверное, старший по званию) спасать других. Клятвенно заверьте, что вернетесь.

ИГРАЕМ

Используйте голубую карточку на компьютере, и все замки моментально откроются. Войдите в дверь, которая справа от вхола. В комнате первым делом хорошо вооружитесь, в сундуке полно всякой всячины. После этого прочитайте сообщение, которое лежит на столе. В нем шифр от сейфа: 2236, этот сейф находится у главного в кабинете, но о нем чуть позже. Там же откройте маленьким ключиком ящик стола - в нем еще одна обойма патронов для пистолета. Деревянный шкаф скрывает от глаз дверь, как только вы подойдете к ней, то краем глаза заметите странное движение за окном. Будьте осторожны. За дверью небольшой коридорчик: мертвый полицейский на полу где-то потерял свою голову, такое ощущение, что она была кем-то откушена. Вдруг вы заметили лужу клови, полнимаете глаза... Первая встреча с настоящим мутантом. Он быстро успокаивается хорошей очерелью

Чуть дальше еще одна дверь, а за ней захламленный коридор; интересно, это полицейские так намусорили? Идите вперед, через лекционный зал (проглядите рапорт на столе), в комнату и далее, пока не увидите камин, нал которым весит картина с подписью «A sacrifice to hell fire». Просят огоньку, значит. Разведите небольшой костерчик при помощи зажигалки, и в награду получите красный рубин. Выходите из зала и дальше следуйте по коридору, заходите еще в олну дверь, остерегайтесь нападения сразу с двух сторон. Когда разберетесь с зомби, поворачивайте налево, потом направо. Там, где стосохраниться и воспользоваться сундуком. После того как все необходимое будет сделано, выходите оттуда и вскарабкивайтесь по лестнице на второй этаж.

Перед вами будет статуя с камнем в руке. Чтобы взять его нужно поставить боковые статуи вдоль стен (в тех местах на стене изображен овал), причем лицом их надо направить к центральной. После этого красный камень выпадет из руки статуи, и вы сможете безбоязненно его присвоить. Продолжайте исследование участка, пока не найдете STARS office вот туда вам и нужно. На столе Криса, если хорошо поискать, можно найти пару страничек из дневника и медаль с елинопогом Как только вы закончите читать дневник, в комнату войдет Клэр, с которой вы договорились встретиться. Обменяйтесь сувенирами и бегите в центральный зал к фонтану. Примените медаль, старая статуя задвигается и выдаст вам Spade

Помните полицейского, у которого с головой не все в попялке? Нам туда, откройте дверь ключом. Это архив участка. Все, что нам нужно: лента для машинки, доклад патрульного и ручка для завола двигателя. Чтобы взять последнюю, подвиньте лестницу к шкафчику, дальше, думаю, ясно Выходите в коридор и поднимайтесь снова на второй этаж. Если пройти мимо статуй и офиса, то подойдете к входу, где еще раз примените spade key. Первый поворот направо, и вы окажетесь в библиотеке. Вскарабкивайтесь на лестницу и бегите, не заходя в дверь, до самомо рядом с местом паления ость картина со странными знаками под ней. Это ключ к расположению движущихся книжных полок. Чуть ПООДАЛЬ ЕСТЬ ШИТОК С КЛАСНОЙ кнопкой, нажимайте ее и выходите из западни. Теперь расставьте полки в изображенном на подсказке порядке. Откроется потайной ящичек, там будет лежать bishop plug. Забирайте эту штуковину и выходите из библиотеки через двойные двери. Вы попадете на второй этаж главного холла, отстреливаясь от приставучих зомби, пройдите на противоположную сторону, там есть дверь. Это комната ожидания. в которой можно найти первую часть дневника секретарши босса





лево, потом направо. Там, где стота коробки с бумагой, находится по конца, пока не упадете вииз. Эх, фотолаборатория. Заодно можно

маленький ключик и ленту. Проходите вперед: слева вы увидите кабину протаранившего стену вертолета, справа же дверь, вот нам туда. Злобные птички съели дядю, чтобы вас не постигла такая же участь, убейте их. Будьте осторожны, они могут влететь в здание, разбив стекло. Отоприте синюю дверцу ключом и идите дальше по коридору, пока не выйдете наружу к обломкам вертолета. Бегом вниз - там вас уже ждут, отблагодарите зомби за радушный прием и бегите дальше, не останавливаясь, до маленькой каморки. Внутри еще одна сохранялка, лента и вентиль. Самое главное - это взять вентиль, подняться к вертолету и повысить давление в водонапорной башне, открутив главный запор при помощи ручки. Слава богу, вертолет не горит, следовательно. можно и через дверь пройти, которая была охвачена огнем (где кабина вертолета). Оказывается, это хранилище произведений искусства. В самом конце комнаты вы увидите статую и два барельефа по



W PAEM

бокам Лайте кажлой «женщине» по красному рубину, тогда вы получите kings plug. Не забудьте взять diamond key c gujuka. Tenens fieruте на первый этаж, в западное крыпо лепартамента. При помощи diamond key откройте комнату. Не зевайте особенно, она просто набита зомби, и придется немного туго, если только вы не вооружены шотганом. Как только закончите зачистку помещения, вытащите из шкафчиков пленку от фотоаппарата и обойму. Через вторую пверь вы попадете в комнату, где лежит умирающий полицейский. С тех пор он немного изменился, вроде цвет лица другой стал? Что-то здесь не так... Так и есть, через пару секунд он вцепится вам в горло с не меньшей радостью, чем когда рассказывал истории. Расскажите ему свою сказку, затем возьмите со стола еще один ключ: в большой комнате лежит записка для вас. оставленная, видимо, очень давно... Заодно заскочите в комнату для допросов (там еще зеркало такое большое), для вас отложили провод и rook plug. Они под охраной.. заметили?





Если выжили, то илите к лвери. которая требует Heart key. Сейчас вам понадобятся провод и куча патронов для отстрела доберманов. Подойдите к щитку с обрезанным проводом и восстановите электроснабжение оконных жалюзи, после чего со спокойной душой спускайтесь вниз по лестнице. Незамедлительно перестреляйте гордость лучших собаководов и шагайте налево, пока не увидите красную дверь щитовой. Где-то v самой стены есть ящик с рубильниками, который распределяет энергию на весь департамент. Очередность их переключения: вверх, вниз, вверх, вниз, верх. Результатом будет въплочение настенного считъвателя карточек. Выходите из цитовой и идите налево до дверх с надписъю Рагкіпр. Здесь вы познакомитесь еще с одной выхившей — Адой Вонг. Помогите ей отодвинуть фургон, заспоняющий дверь, и спедуйте за ней, пока не наткнетесь на клетку с парнем по имення бен.

Он не согласится последовать за вами, потому что до смерти боится зомби. Зато ласт лельный совет как выбраться из города. На полке возьмите ломик для открывания люков и выходите наружу. В псарне откройте люк и спуститесь вниз. в канализацию. Мохнатые паучки тотчас же заплюют непрошеного гостя кислотой и ядом, но не отчаивайтесь, злесь всё лечится. Выходите наверх, там есть комната с сундуком и печатной машинкой. На выходе вы снова столкнетесь с Адой, которая попросит вас подсадить ее, чтобы исследовать помешения за железной преградой.

С этого места вам прилется поиграть Адой, которая вооружена пистолетом с небольшим запасом патронов и бутылочкой исцеляюшего спрея. Ваша задача - найти комнату, где при входе висит карта канализационной системы. Снимите карту со стены и спускайтесь вниз в бассейн, гле вам прилется потолкать ящики, чтобы создать некое полобие моста. Как только выстроите их в нужном порядке, поднимайтесь наверх и нажимайте на кнопку, поднявшаяся вода поможет вам достать Club key, Теперь возвращайтесь обратно, и Ада передаст ключ Леону, после чего резво убежит в неизвестном направлении. Вернитесь обратно к лестнице и откройте полученным ключом дверь, за которой лежит дневник ночного сторожа, «Маг-

На этом этаже делать больше нечего, позтому вернитесь на первый и откройте последнюю дверь. мом углу стоит небольшая колонка, воспользуйтесь зажигалкой и начинайте поворачивать светильники в виде женщин в таком порядке: 12, 13, 11. После этого от картины отвалится деталь под названием «золотая шестеренка». Итак, мы идем в библиотеку, поднимаемся на третий зтаж и входим в единственную дверь. Она приведет в часовую башню, о которой говорил ночной стражник. Перед вами будет механизм с квадратной дыркой, туда засовываете crank, делаете несколько оборотов, и тогда опустится лестница, велущая к часовому механизму. Воде бы он в целости и сохранности, не хватает только одной детали — «золотой шестеренки». Нахмажите кнопку и ждите, откроется небольшая двем в шахту, где лежит кліфт ріше, Когда зададут вопрос, прыгать или не прыгать в шахту, соглашайтесь.

Зайдите в гости к Бену, он переласт вам послание от босса. К сожалению, это будет последнее, что он сможет сделать. Выходите оттула и направляйтесь к лвери, которая открывается при помощи шахматных фигур. Расставьте их, и тогда в комнате найдете ленту, доклад смотрителя канализаций и печатную машинку. Как только вы выйдете из комнаты, то снова столкнетесь с неугомонной Алой, но вот незадача - вас подстрелят. Придется снова переключаться на девушку. Следуя за женщиной, вскарабкайтесь по лестнице и заползайте в вентиляционную шахту, где-то здесь вы снова с ней встретитесь. Опять полнимайтесь по лестнице и становитесь Леоном.

Если идти вниз по коридору, то найлете мелаль с изображением волка. Она понадобится чуть позже. Осторожнее в канализации! Идите по ней, пока не наткнетесь на ржавое оборудование. Прикрепите к вентилю ручку (valve handle). Эта штука опустит мост. После перехода поднимите мост и идите по темному коридору, пока вас не атакует аллигатор. Как можно скорее бегите назал ло тех пор. пока не увидите красный огонек слева. Жмите быстрее на кнопку, тогда вам достанется канистра Запихните ее в пасть аллигатора и сделайте один выстрел... Зайдите в дверь (откуда пришел аллигатор), там полнимитесь по лестнице, зайдите налево в комнату. Подберите вторую медаль, на которой изображен орел, и дневник смотрителя. Теперь нужно пойти направо и использовать valve handle на механизме, стоящем слева от вентилятора. Тогда вы сможете залезть по лестнице.

MIPAEN

галкой подожгите сигнальный огонь, чтобы заметить расположение ключа; поднимите его и выходите через дверь

Если идти по коридору до перекрестка и там повернуть налево. то наткнетесь на труп парня, у которого есть детали для шотгана, делающие его супершотганом. Как только закончите сборку, поверните направо и поднимайтесь по лестнице. В комнате, как всегда, полно подарков: ленты, патроны и сохранялка. Забирайте, сколько сможете отнести, и выхолите отсюда Перед вами платформа со стоящим на ней трактором. Залезьте в кабину и возьмите там ключ пля включения платформы. Во время включения к вам подкрадется монстр по имени Вильям, вылезайте из кабины и покажите ему, чьи в песу шишки. После битвы опять залезайте в кабину и ждите Аду, которая где-то рядом бегает.

торая хорошо охраняется толпой кактусов. Убив их всех, выйдите через дверь и спуститесь вниз по лестнице, в комнату с мониторами Между ними вы найдете карту.

Если выйти через другую дверь и открыть шкафчик при помощи

Аннет и получите образец G-virus



Когда закончите беселу, обыщите комнату на наличие нужных предметов, а потом со спокойной душой выходите через замерзшую дверь. Подберите коробку с пробками с тележки и положите ее на стол. Применять пробки нужно на перекрестке между западной и восточной частями зтажа. После идите в западную часть, где должны будете зайти в правую дверь. Подберите записки охранника и бумажку. Теперь подойдите к компьютеру и включите anti-B.O.W. К зтому моменту из вентиляционной шахты на вас полезет огромное растение, которое можно убить, выстрелив в него из ракетницы. Вскарабкайтесь в отверстие шахты, там найдете ленту и патроны, после чего заходите в правую дверь, ко-

и используйте на ней MO-disk. Теперь в роли вашего врага выступит Ада. Когда закончите «спорить». заходите в открытую теперь лверь и приготовьтесь к финальной битве с Вильямом. Вам нужно многомного патронов и испеляющий спрей или растения

ЛЕОН - СЦЕНАРИИ ВТОРОЙ

Бегите вниз по улице, до первой открытой двери, оттуда поверните направо, чтобы попасть в маленькую комнату с Cabin key. Возьмите его и, убегая от монстров (или убивая их), зайдите в дверь на другой стороне. По лестнице забирайтесь наверх и заходите в дверь, за которой летают стаи ворон. На них слишком много тратится патронов, позтому лучше всего избегать их. Когла выйлете на балкон, перестреляйте зомби и посмотрите на стену у дверей в библиотеку, там в нее впелана мелаль с единорогом. Опустите звакуационную лестницу, спуститесь вниз и приложите медаль к фонтану, чтобы получить Spade key. На столе у компьютера подберите ленты и патроны к шотгану

После этого вернитесь к тому месту, где отстреливали ворон. зайдите в другую дверь и спуститесь по лестнице вниз, тогда вы очутитесь у дверей комнаты squad. Внутри вы встретитесь с зомби и подберете Valve handle. В маленькой комнатке откройте сейф (2236). Там лежит карта полицейского участка и немного патронов. Вентиль примените на волонапорной башне, которая расположена на улице у горящего вертолета, после чего подберите патроны. Еще раз вернитесь в «вороний» зал. Внезапно вам на голову начнет падать потолок, из-за этого дверной косяк намертво заклинит. Илите вперед, пока не наткнетесь на монстра, стреляйте в него, пока он не упадет, иначе он лостанет вас первым. Вернитесь к кабине вертолета; огня больше нет, позтому вход открыт.



Внутри лежит синяя карточка. Поднимите ее и используйте у компьютера, который стоит в главном холле, тогда откроется двухстворчатая дверь. Войдите в нее, на стуле найдете доклад патруля. Чуть дальше, если идти по коридору, вы найдете конференц-зал, там еще один доклад. В задней комнате растопите камин и возьмите красный рубин. Выходите из зала и идите по коридору пока не упретесь в лестницу. Поднимаетесь на-





верх, передвигаете статуи и забираете второй рубин.

В следующей комнате вы заметите убегающую Шерри. Как только она залезет в дырку, подойдите к стене - заметите выпавший у нее из кармана Diamond key Enga вы полберете его. в комнату зайдет Клар, которая как раз разыскивала Шерри После разговора отправ. ляйтесь в библиотеку, где вам придется подняться еще раз по лестнице и провалиться сквозь пол. Внимательно посмотрите на рисунок после чего нажмите красную кнопку и расставьте полки в нужном порядке. За работу получите Bishop plug. После этого вернитесь в комнату, где подобрали синюю карточку, и поместите два рубина в пазы. Не забудьте забрать Kings plug.





Вернитесь в главный зал и зайдите в дверь, которая ведет в комнату для дачи показаний. Там лежат патроны, пленка для фотоаппарата. Откройте следующую дверь, там придется пристрелить очередного зомби и забрать со стола Heart key и записку, адресованную вам. Следующий пункт назначения - S.T.A.R.S. office, где надо подобрать дневник Криса и «Магнум». Вооружитесь хорошенько и заходите в комнату для допросов (с большим зеркалом). отстрелив все, что только можно, двум монстрам, подберите Rook plug. Вас ждет подвал, попасть туда можно, спустившись вниз по лестнице. Здесь на вас будут нападать, в основном, злые доберманы. Когда найдете щитовую, заберите карту и подойдите к рубильникам. Порядок нажатия: вверх, вниз, вверх, вниз, вверх. Теперь, когда электричество восстановлено, идите к двери с надписью Parking, где вы просто обязаны встретиться с Адой и

помочь ей перелвинуть фургон. Войдите в освобожденную дверь и переговорите с Беном, после чего возьмите с полки помик для открывания люков, которым придется воспользоваться в псарне. Прогупайтесь по канапизации и челез некоторое время вы снова столкнетесь с Адой. С этого момента все переходит в женские руки. Перестреляйте настырных собак заберите со стены карту канализации, выстройте в ряд ящики и возьмите ключ. После вернитесь на то место. откуда начали.

Тут появляются некоторые различия с первым сценарием. Клзр позовет Леона и попросит, вернее. прикажет ему идти в офис майора. Перед тем как туда отправиться, обязательно зайдите в Autopsy гоот и подберите там красную карточку и автомат. Подойдите к комнате, которую открывает Club key. Пробегите через коридор, периодически отстреливая стаи мертвецов, и так до тех пор, пока не попалете в кабинет майора. Полберите его дневник и отправляйтесь в маленькую комнатенку неподалеку, где будет лежать второй дневник секретарши и рукоятка для завола автомобиля

По карте найдите большую комнату, где вы еще не были. Зажигалкой затопите колонку и поверните подсвечники в порядке: 12. 13. 11. После этого от близлежащей картины отвалится «золотая шестеренка». Как только вы попытаетесь поднять ее, перед вам появится некая фигура: быстро поднимайте шестеренку и выбегайте в дверь. Но это еще не все: стоит вам пройти немного вперед по коридору. как снова появится старый знакомый. Боя уже не избежать...

Через библиотеку полнимитесь на четвертый зтаж, зайдите в часовую башню и с помощью ручки опустите лестницу. Наверху приладьте шестеренку с картины и нажмите кнопку, после чего вам выдадут Knight plug. А тереь прыгайте в шахту.

А в это время Бен встретится кое с кем и превратится кое во что. Попробуйте ему помочь. Хотя ничего и не получится, он отдаст вам письмо босса. Ему конец, а вам придется опять опускаться в канализацию. Победите Вильяма, и тогда сможете подойти к двери, куда вставляются все шахматные фигуры. С другой стороны двери вас уже поджидает вездесущая Ада и доклад смотрителя канализации. Следуйте за Адой, она приведет вас к воде, где лежат два трупа: у

олного в кармане мелаль с изображением волка, у другого - маленький ключ. Через набитый пауками корилор вы попалете к полъемному мосту. Используйте Valve handle, после того как вы пройлете по нему полнимите снова вверу Если идти прямо по коридору, то увидите Аду. Переговорите с ней и поднимайтесь вверх по лестнице, поверните налево и полнимите медаль с орлом и дневник.

Теперь находите водопад и, используя Valve handle, ослабьте его мошность. Забирайтесь по лестнице и убегайте отсюда через вентиляционную шахту. Идите налево, разлавите парочку паучков и попытайтесь найти панель с двумя углублениями, в них вставьте мелали Они оживят машину которую можно использовать для неплохой поездки, нажимая кнопки на пульте управления. Как только вы остановитесь, при помощи зажигалки приведите в действие сигнальную ракету. Тогда в темноте можно будет разглядеть ключ. Подберите его и заходите в дверь. Подойдя к перекрестку, поверните налево, там лежит труп с частями от шотгана

Ваша залача - найти лестницу. по которой можно подняться наверх, где лежит целая гора нужных патронов. С этого момента второй сценарий полностью отличается от первого. Ала не пожелает с вами разговаривать и пройдет мимо. Выйдя из комнаты, вы обнаружите, что трактор из первой части не на месте. Придется самому подняться на горку и там воспользоваться лифтом, который опустит вас вниз. Войдите в левую дверь и идите по коридору, пока не наткнетесь на мониторы. Справа вы найдете ключ, не забудьте проверить мони-

торы... Здесь все, вернитесь в комна-

ту, где видели Аду в последний раз. Подойдите к механизму и используйте найденный ключ на панели управления. Выйдете из комнаты, там үже стоит готовый трактор. Активизируйте его, тогда Ада и Леон автоматически сядут в него. Когда закончите кататься и сражаться, увидите большой ящик; передвиньте его в правый лифт. Запустите механизм, когда спуститесь вниз, передвиньте ящик с платформы и продолжайте толкать вправо по коридору. В конце концов он воссоединится со своими собратьями, причем таким образом, что вы спокойно вскарабкаетесь по ним (это чуть попозже, сейчас они не нужны).

NEDAEK

Идите вперед до тех пор. пока не наткнетесь на ученого, который владеет бумажкой, являющейся важным докладом. Подберите его. После спуститесь на лифте и нажмите кнопку, которая где-то тут неподалеку. Она приведет в лействие двери лифта, которые раньше не хотели открываться. Воспользуйтесь лифтом. Идите налево пока не попадете в западную часть корпуса. Найдите замерэшую дверь, там же лежит ящик с пробками, который следует положить на главную консоль. Возьмите получившуюся конструкцию на перекресток между западной и восточной зонами и примените там на механизме. После этого отправляйтесь в восточном направлении заходите в правую дверь и польи» мите регистрационную карточку и записку из лаборатории. Вскарабкайтесь в вентиляционную шахту и выползите в другой комнате. Там чего только нет: два licker'a, две коробки с патронами и лента. Выходите из комнаты и шагайте по направлению к большим дверям. После них спускайтесь по лестнице и поищите между мониторами карту. в следующей комнате еще немного патронов и детали для усовершенствования «Магнума». Идите дальше, но будьте осторожны: злесь слишком много народа... придется много стрелять. После чего схватите P. room key с прилавка и бегите назад к главному лифту, поднимитесь на нем и подойдите к ящикам. По пути вы встретите Аннет, к сожалению, милая беседа будет прервана странной фигурой. Попробуйте обогнуть ее и забежать в дверь, которая находится прямо за ним. Только теперь можно залезть по ящикам и открыть дверь. Еще

одной неожиданной встречи тут не миновать. Спустя некоторое количество времени подберите ключ и поймайте Шерри в хранилище. Как только вы войдете в лифт, примените ключ на панели управления. Войдите в поезд и отыщите там Platform key. Как только его найдете, выходите из поезда.

Держитесь левой стороны пока не упретесь в дверь. За ней отыщите мерцающую панель и нажмите на ней кнопку. Пробегите еще раз под лестницей, через лвери и приделайте полученные фигурки, чтобы восстановить электричество. И тут вас не оставят в покое: темная фигура снова атакует вас. Прикончить ее удастся при помощи базуки и нескольких выстрелов из «Магнума». Вернитесь к поезду, если, конечно, выживете, и откройте блокирующие путь двери. Приведите состав в движение, нажав на рычаг. Финальная битва - от нее зависит судьба мира.

СЕКРЕТЫ

Каждая уважающая себя игра имеет несколько секретов, доступных самым быстрым, самым умным. Без этого не обошлось и в Resident Evil 2

Возможность поиграть еще одним выжившим, солдатом по имени Hunk.

Он пытался отнять G-virus v Вильяма, за что и поплатился (в игре он появляется под именем СС FMV). К сожалению, солдат может только драться. Чтобы получить его в свое распоряжение, вам нужно пройти все четыре сценария с рейтингом А.

Возможность играть неким созданием под названием Тоби.



В отличие от Хэнка. Тофу во-ОРУЖЕН НОЖОМ. НО ТОЖЕ НЕ МОЖЕТ подбирать и переносить предметы.

Способ его получения: пройти первый и второй сценарий за Леона, затем первый и второй за Клэр и, наконец, еще раз первый и второй за Клэр. Это еще не все. За каждый сценарий нужно сохраниться не более 12 раз и ни разу не применить оружие с бесконечными патпонами.

Оружие с бесконечным боезапасом

Пройдите первый сценарий за два с половиной часа (рейтинг А или В), и в награду получите базуку. Если одолеете второй сценарий за три часа (рейтинг А или В) то вам вручат автомат.

А если второй пройдете за два с половиной часа, тогда и автомат, и ракетница, и ручной шестиствольный пулемет будут навеки ваши



Special key.

Попытайтесь добраться до полицейского участка, не подбирая патронов. Когда войдете внутрь, заберите со стола обойму (где компьютер стоит) и выходите наружу. Прямо на лестнице вас будет поджидать зомби в камуфляжных штанах и желтой куртке. Он очень живучий, укладывается только после 30 попаданий. Зато после его смерти в карманах куртки вы найдете Special key. В процессе игры вы найдете Darkroom, в которой будет шкафчик, открывающийся только этим ключом. Внутри окажется полная смена белья и верхней одежды. Если хотите разнообразия, пробуйте...

Полный вариант статьи смотрите на нашем диске.





F-16: AGGRESSOR

РАЗРАБОТЧИК	General Simulations inc.
ИЗДАТЕЛЬ	Virgin Entertainment
ВЫХОД	март 1999 г.
ЖАНР	симулятор

ИГРАБЕЛЬНОСТЬ ОБЩИЙ РЕЙТИНГ

и низкой играбельностью



УПРАВЛЕНИЕ

Управление в игре почти стандартное, и ко всяким нюансам привыкаешь достаточно быстро.

ВЗЛЁТ

В некоторых миссиях самолет изманально находится на полосе, но при этом стоит очень криво. Если вы столькулись с этой пообномой, то дайте слабый газ (Shift + 3, к примеру) и к подкорректируйте курс клавишами , (залятая) и . (точка). Затем включэйте таз на отночую мощность (Shift + 9) и залетайте: Не забудьте вовремя убрать шаски (G).

ПОЛЁТ

Помните, что летать нужно, придерживаясь 40% оборотов. Иначе вы просто оглянуться не успеете, как запасы топлива подойдут к концу. Крейсерская скорость "порядка 400 клоть. Если хотите, можете включить автопилот вторы, как обычно, говорили о потрясающей реалистичности и великолегной графике этой игры. «Нам пришлось оборьть некоторое приборы и некоторое позоры возможности, поскольку они являлись сверхекеретными и против этого возражали вместо похищения и внероперати всего возражали вместо похищения и внеродения в игру сверхекеретных технологий, которые все равно не пропустила цензура, занялись улучшением летной модели, добавлением специфекстов и замены петающих бочек скрыпьями на самолеты. С другой стороны, за державу прията — получается, что сверхексретные технологии США кто угодно достать может, а вот найти нормальный чертем или хотя бы хорошую фотографию наших «МИГов» – далеко не каждый.

Я надеялся увидеть деревья, прилично выглядящие здания, возможность красиво отстренти: противнику квост или применлиться на брюхо. Нет! Я хотел услышать качественное звуковое оформление и почувствовать интерес от игры. Тоже нет! Ну тогда хотя бы дозумный искустевный интеллект, постоянный шум радмопереговоров и динамично развивающуюся кампанию... Но и этого нет. Так что же, позволяет спросить, вобоще в ней ест.?

Что касается сложности, то мог бы посоветовать игру начинающим, но не буду. Управление действительно очень простое, но, боюсь, от скуки загнетесь.

(A) – он будет поддерживать текущее направление и высоту полета.

В режиме навигации (1) вы можете выбирать waypoint-ы — навигационные точки на карте — при помощи клавиши **Tab**.

ПОСАДКА

Обычно, если вы возвращаетесь с миссии, строго следуя проложенному курсу, то зайдете точно в торец полосы.

Старайтесь при подходе выдерживать скорость в 180-200 knots и не забудьте выпустить шасси. Как только шасси выйуаль включится ILS. Вы можете использовать эту систему, если придется приземляться при плохих погодных условиях, когда полосу замечаешь в последний момен.

Мягко касайтесь полосы, сбавляйте обороты до минимума и включайте колесные тормоза (**W**). Поздравляю, вы приземлились. Выключайте двигатель (Shift + E).

Для тех же, у кого посадка вызывает некоторые проблемы, хитрые разработчики предусмотрели очень умный автопилот, способный без помощи человека посадить самолет (L).

Единственная проблема — автопилот пребывает в полной уверенности, что стены и холмы при приближении самолета должны сами отойти в сторону, так что не забывайте за ним следить. Если что, развернитесь, отойдите подальше от полосы и повторите эксперимент.

воздушный бой

Если забыть о том, что интеллект противников стремиться к нулю, то всё идёт как обычно. Активизируйте ракеты воздух-воздух (6), клавишей Enter выберите требуемый тип ракет, повернитесь в направлении цели, захватите ее и стреляйте. Если цель находится спишком близко или слишком далеко, то автоматика не позволит вам произвести выстрел. Вообще же дальность цели оценить достаточно просто - рядом с индикатором высоты есть вертикальная полоса и треугольник, двигающийся сверху вниз (если вы приближаетесь к цепи). Полоса символизирует дальность действия ракет, а треугольник - отдаленность цели от вас. Когда треугольник достигнет полосы, это будет означать, что цель находится в зоне поражения.

Многофункциональные диаплек можно настроять клавияся [и] В случае, если дисплей показывает карту или радар, можно настроить дальность (Insert и Delete). Премущество куртого радара заключается в том, что на нем видны все воздушные цели и ку каправление. Направленный радар, соответственно, показывает наземные цели.

Выбор требуемой цели производиться клавишей **Tab**.

Если вы ввязались в ближний бой, то тут уж вам ракеты типа АМ-RAAM не помогут — надо было брать с собой Sidewinder-ы. Учтите,

что Sidewinder-ами желательно стрелять противнику в хвост. А тот факт, что интеллект противника стремится к нулю, позволяет без особых проблем утихомирить его при помощи пушки (7). Если же это не получается, то попытайтесь оторваться от врага. Достаточно часто после нескольких минут погони за вами он устает, позволяет вам спокойно улететь подальше и воспользоваться ракетами типа АМ-

Если вам стало совсем плохо, то несколько раз нажмите клавишу Esc - это позволит вам катапультироваться и (может быть) сохранить свою жизнь

БОМБЫ И РАКЕТЫ ВОЗДУХ-ЗЕМЛЯ

Бомбы, как известно, бывают управляемыми и неуправляемыми. Управляемые способны корректировать свой полет, поворачивая стабилизаторы, неуправляемые -

Разницы в сбросе разных бомб практически нет. Для начала нажмите клавишу 3, если собираетесь сбрасывать неуправляемые бомбы, и 4, если управляемые Вертикальная полоса, появившаяся в центре экрана с кругом на нижнем конце, служит для наведения бомбы на цель. Круг показывает ту точку, куда бомба скорее всего попадет

Ваша задача заключается в том, чтобы навести этот круг на цель и нажать на гашетку. Учтите, что большинство бомб нужно наводить очень точно, а значит ваша скорость должна быть достаточно низкой. Кроме того, во время сброса бомб ваш самолет стано» вится очень уязвимым для систем ПВО. Так что не стоит брать бомбы в ту миссию, в которой враги заведомо обладают сильной противо-

Запуск ракет воздух-земля производится практически так же как и запуск ракет воздух-воздух. Выбор их производится клавишей 5. Только учтите, что Maverick лучше запускать, когда вы находитесь перед целью, а не над ней. Последнее тоже иногда возможно, но при этом наиболее вероятно, что ракета промахнется.

Не стоит использовать Мауег. іск для обстрела самолетов, стоящих на полосе и готовых к взлету. Дело в том, что иногда это срабатывает, а иногда - нет, и ракета. как умалишенная, начинает носиться вокруг самолета кругами, при этом сильно пугая персонал вражеской базы.

Неуправляемые ракеты - достаточно приятное оружие. Их хорошо использовать для уничтожения зенитных орудий или строений врага. Главное их преимущество количество.

ВООРУЖЕНИЕ

В игре вам придется иметь дело с десятками различных ракет и бомб. Здесь приводится их перечень и краткое описание кажлой.

воздух-воздух

AIM-7D, -7E, -7F, -7P Sparrow - ракеты средней дальности, которые легче обмануть, чем известные АМRAAM. Кроме того, они наводятся с самолета, то есть до попадания вы должны удерживать наведение на цель.

AIM-9B, -9E, -9I, -9L, -9M Sidewinder - ракеты для ближнего



боя (дальность действия ракет более поздних модификаций больше. но все равно остается низкой), Запускать в хвост противника

MEPAEN

AIM-120 AMRAAM - paketbi спелней дальности. Очень эффективны

воздух-земля

AGM-45 Shrike - противорадарные ракеты. Если есть возможность, возьмите лучше Нагт.

AGM-88 Harm - противорадарные ракеты, Отличаются «умом» и «сообразительностью» способны поразить цель, даже если радар сразу же выключили.

эффективные ракеты, подходящие для уничтожения техники и зданий врага



БОМБЫ

MK-82 500lb, MK-83 1000lb. МК-84 2000ІЬ - неуправляемые бомбы. Требуется высокая точность наведения

CBU-72 - неуправляемая бомба с двумя детонаторами и большим радиусом поражения.

CBU-87 - бомба с разделяющейся боеголовкой, способна поразить участок размером 300 на 600 футов (порядка 90 на 180 метnos)

BLU-107 Durandal - бомба для уничтожения взлетно-посадочных полос (ВПП).

CBU-10 2000lb, CBU-12 500lb, CBU-16 1000lb - Te же MK-82, MK-83 и МК-84, но оснащенные лазерным наведением.

ПРОТИВОКОРАБЕЛЬное оружие

AGM-84 Harpoon - применяется для поражения крупных кораблей противника.





AGM-119A Penguin - MCDORNзуется для уничтожения легких и спелних сулов и субмарин.

лополнительно LAU-3A Rocket Pod - HeVD-

павляемые пакеты. Весьма эффективны против наземных целей.









прохождение миссий

Всего в игре есть 4 кампании по 10 миссий. Проходятся они в строго определенном порядке, но при этом результат предыдущей миссии не влияет на следующую лишь бы основная задача была вы-

В кажлой миссии присутствуют три залачи - основная вторичная и бонус-задача. Последняя нигде не описывается найти ее обычно можно лишь случайно либо планомерно уничтожая все силы противника В некоторых миссиях бонусзадачу мне найти не удалось, и я подозреваю, что ее там просто нет. Если найдете - пишите, звоните, всегла палы

Здесь не дано полного описания прохождения миссий (куда лететь в кого стрелять) по той простой причине, что оно не нужно, как и не нужен солюшен к DOOM-v. Поэтому ограничусь советами

Не бойтесь зениток и не тратьте на них ракеты. Не особо опасайтесь вражеских самолетов. Интелпект их спишком мал. Тем не менее, всегда старайтесь уничтожить их издалека - это намного проше.

Ракетные комплексы (а первый подобный встретится в миссии «Fan the Flames») стремитесь уничтожить издалека при помощи ракет Maverick.

Если вас стали массово обстреливать ракетами с земли, то можно просто некоторое время уворачиваться от них. Методика простая летите, например, вправо, затем резко поворачивайте влево и сбрасывайте термоловушки и дипольные отражатели (клавиши С и Е). Достаточно скоро у агрессоров закончатся ракеты.

В некоторых миссиях очень сложно выполнить все задания без ползаправки. Приземлитесь на аэродроме союзников и обязательно выключите двигатели. После этого вам препложат заправиться, заправиться и вооружиться, покинуть самолет или вернуться к выполнению миссии.

В некоторых миссиях вы увидите пиктограмму - череп с костями - на экране брифинга. Это означает, что в миссии вам будет разрешено использовать оружие CBU-87 или CBU-72. Пиктограмма самолета означа-

ет, что в миссии вам будет помогать один или несколько напарни-

БОНУС-МИССИЙ

КАМПАНИЯ 1: Moroccan Hot Foot: Уничтожить систему ПВО и вспомогательные объекты. Rock-a-bye-baby: Отсутствует. Jack in the Box: Отсутствует. Fan the Flames: Уничтожить систему ПВО и радар. Scramble!: Уничтожить 3 Hercules

Rodeo: Отсутствует. Black Gold: OTCYTCTBVET The Big Bang: Уничтожить 4 грузо-

The Lion's Mount: Уничтожить б T-63.

Duck Shoot: Уничтожить два Mig-29, сопровождающих leariet.

КАМПАНИЯ 2: Ethionea Ring of Steel: Уничтожить 5 транспортных вертолетов.

Lullaby: Уничтожить 4 Миг-21. Slowboat: OTCVTCTBVET Turnaround: Уничтожить систему обороны (установки ПВО) в райо-He waynoint 0

Backlash: Сбить Миг-19. Миг-21 и Миг-25

Midas: Отсутствует. Double Cross: Сбить Миг-21 и Mur-25

Judgement Day: Уничтожить 4 ZSU и зенитное опулие. Catch the Pigeon: Отсутствует. Bitter Skies: Отсутствует.

КАМПАНИЯ 3: Rift Valley Firecracker: Уничтожить 2 Миг-25. Cap in Hand - part 1: Уничтожить 3 грузовика в районе waypoint 1. Retribution: Уничтожить 3

Chinnok Cap in Hand - part 2: Уничтожить 4 Миг-21 в районе waypoint 1. Nip in the Bud: Уничтожить 4 Миг-21 u 2 Mur-29

Porcupine: Уничтожить 3 Миг-21 в районе wavpoint 1. Cap in Hand - part 3: Уничтожить 2 Миг-21.

In too Deep: Отсутствует. An Eve for an Eve: Сбить 4 Mur-25.

Double-cross: Отсутствует



КАМПАНИЯ 4: Madagascar Homecoming: Отсутствует. Hideout: Отсутствует. Baywatch: Отсутствует. Nightfall: Отсутствует. The Road to Ruin - part 1: Отсутст-Jack in the Box: Отсутствует.

Culture Shock: Уничтожить дополнительно 6 наземных целей. Cat and Mouse: Сбить Cy-27. Sam Alley: Отсутствует. Phoenix: Отсутствует.

MEDAEN

TOMB RAIDER 3 THE ADVENTURES OF LARA CROFT

том. что третья часть приключений Лары Крофт выйдет, том, что третья часть приключении дорог, постоя на том, что особенно не сомневался. В конце концов, именно с первого Tomb Raider начался стремительный взлет компании Eidos. Великолепный ход – сделать главный персонаж девушкой и нарочно акцентировать на ней все внимание игрока (вид от третьего лица) – оказался беспроигрышным. Подавляющее большинство игроков, как известно, составляют мужчины, в связи с чем все своеобразные телодвижения Лары (вроде стойки на руках или подъёма вверх раскорякой) просто обязаны были сделать из нее звезлу.

Естественно, звездами стали и разработчики игры. И, к сожалению. у них началась «звездная болезнь». Два года назад графический движок был очень хорош. За одно то, что первый Tomb Raider шел на 486-й машине и под DOS'ом, разработчикам надо было памятник поставить. Однако выпускать уже третью игру все на том же движке – это уже ни в какие ворота не лезет. Да, поклонники ждут новую игру, да, железо надо ковать, пока горячо. И тем не менее движок надо было не просто чуть подретушировать, а основательно обновить. В конце концов, мы не зря сказали во вступлении к прохождению Heretic II в предыдущем номере, что Tomb Raider мертв.

Тем не менее, всем поклонникам Лары Крофт купить третью часть просто необходимо. Уровни по-прежнему интересны и сложны для прохождения, а сама Лара все так же сексапильна, как и прежде.

УПРАВЛЕНИЕ ИГРОИ

Для опытных «томбовских рейдеров» оно не составит проблем -всё осталось таким же, как и в первых двух сериях игры. Новинки весьма занимательны и красочны, но не принципиальны. Теперь Лара располагает новым набором транспортных средств, а также в дополнение к имеющимся навыкам может совершать резкие рывки, бегать и ездить по-спринтерски, а также ползать на коленях. Новички смогут узнать почти все необходимые клавиши управления из основного меню (надо щёлкнуть на розовых очках, выдвинув их на передний план одной из стрелок клавиатуры - вправо или влево по кругу). К сожалению, авторы игры не описали некоторые сочетания

управляющих клавиш. Они таковы: Shift + стрелка «вперёд» движение не бегом, а шагом:

Ctrl + стрелка «вперёд» а) преодоление невысокого препятствия, б) возможность ухватиться за пригодную для этого поверхность над головой с последующим передвижением в висячем положении на руках при помощи стрелок (т. н. «monkey swing»);

Ctrl + Alt - прыжок вверх с возможностью ухватиться руками за что-либо;

Ctrl + Alt + стрелка «вперёд» прыжок вверх и вперед с возможностью ухватиться руками за чтопибо

Ctrl + Alt + Shift - ухватившись руками за что-либо. Лара лелает стойку на руках:

Shift + стрелки «вправо» или «влево» - передвижение вбок без поворота туловища:

Одновременно стрелки «вперёд» и «назад» - кувырок на месте с разворотом в противоположную сторону.

А вот и несколько новинок «Tomb Raider III»:

Точка (русская Ю) + стрелки передвижение на корточках или на

KULIOMOA. Shift + Alt + croenka «вперёд» - изящный, но порой и опасный прыжок «ласточкой» с кульбитом через голову;

Сначала стрелка «вперёд», а затем клавиша / (рядом с Ю) - передвижение со спринтерской скоростью, но только по прямой

По сюжету игры в разных местах спрятаны некие секреты (те же аптечки, патроны и проч.) Они крайне важны, и желательно найти все 59 штук, поскольку пропуск даже одного из них хотя и не повлияет на успешность прохождения конкретного уровня, но лишит вас возможности поучаствовать в финальной игре на особом, Призовом уровне.

Core Design	РАЗРАБОТЧИК
Eidos Interactive	ИЗДАТЕЛЬ
декабрь 1998 г.	ВЫХОД
action + adventure	ЖАНР
P-166, 16 M6, pek. 3Dfx	ТРЕБОВАНИЯ

1 Too, To Mio, per. ODIX	RIVERGODATION
********	ГРАФИКА
********	ЗВУК
******	ИГРАБЕЛЬНОСТЬ

Третья часть увлекательных приключений знаменитой Лары Крофт

Создатели игры предлагают начинать с путешествия Лары по Индии, а завершать их ледовой Антарктидой. Промежуточные же три эпизода можно проходить в любой последовательности. Мы также последует этому совету

COBETH

Схватки в игре не претерпели существенных изменений. Одно из КЛЮЧЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ, КОТОРОЕ ВАМ надо запомнить при сражениях с многочисленными противниками. - отпускайте клавишу «огонь» после того, как вы уничтожили одного врага.

Это позволит Ларе сменить объект стрельбы, а не палить безостановочно по мёртвому телу...

Полный вариант статьи смотрите на нашем диске.



ROLLERCOASTER TYCOON

PA3PAGOTYUK	Microprose
ИЗДАТЕЛЬ	Hasbro Interactive
ВЫХОД	март 1999 г.
ЖАНР	экономическая стратегия
ТРЕБОВАНИЯ	P-90, 16 M6

 ГРАФИКА

 ЗВУК

 ИГРАБЕЛЬНОСТЬ

ОБЩИЙ 8.7 Theme Park, каким он дол жен быть в 1999 году







ожете дать точное определение понятию «клон» в мире компьютерных игр? Ясно, что это игра, которая эксплуатирует идею и принципы другой игры. Определение вроде бы достаточно конкретное и не требующее объяснений, Мы привыкли считать, что клон — это плохо. Как правило, некачественно и не неизтересно. Однако в последнее время стали выходить игры, стособные споим качеством изменить спожившеех предубеждение. И именно такой игрой является RollerCoaster Tvxon.

Судите сами: жанр игры – зкономическая стратегия, цель – построить парк развлечений и зарабатывать на нём деньги. Упавливаете аналогию? Ну конечно же, Theme Park, только с поправкой на 1999 год.

Так вот, после первых же минут игры в RCT понимаешь, что нь о жаком клоне не может быть и речи. Хотя бы потому, что Theme Park вышел почти четыре года назад, он уже «дедушка» зкономической сграгегии. Это сабе равно, что Тотаl Annihilation обозвать клопеческой оправ субрать в последний обозвать клопеческой оправ субрать и подовремых до получился настолько удачным, что может претендовать хоть на звание Theme Park 2, хоть вообще на звание прушей зкономической страгегии. И я подозреваю, что на разработчиков игры свалится ещё не одна награда...

Однако что это я веё раскваливаю игру, а не рассказываю о ней? Начичем, пожамуй, со сценариев. Всего в игре пять сценариев, каждый из которых заключается в том, чтобы построить и развить парк развлечений в отдельно взятой стране и на определённой местности. Цель игры — привлечь к себе максимальное количество посетителей и выстроить парк, который будет отвечать определённому набору требований (в каждом сценарии – своих). После чего вы переходите к следующей миссии данного сценария, где продолжаете в том же духе.

Кстати, по окончании миссии вам предоставляется выбор – перейти на новый уровень или продолжать развивать старый парк. Правда, если вы выберете продолжение развитих, в спедующую миссию вы уже не попадёте. Тем не менее, сама по себе такая возможность – это здорово!

Всего в состав миссий входит более двадцати парков, каждый из которых можно развивать буквально сутками, так что отсутствием игрового времени игра явно не страдает.

Вообще RollerCoaster Тусооп даёт возможность вволю поэкспериментировать и воплотить в игре акзине-то свои творческие задумки и просто фантазии. Чему немало способствует интерфейс, большой и удобный: каждая кнопка снабжена изображением, доходчиво объясняющим её функцию. Различными меню пользоваться не сложнее, чем объяными окнами в Windows. Игра поддерживает графические режимы от 640488 до до 1247/86. Изображение масштабируется и вращается вокруг своей оси с шагом, равным 90 градусам.

Звук в игре, во-первых, очень качественный, а во-вторых, интерактивный. То есть, находясь неподалёку от американских горок, вы сможете услышать рёв двигателен во время подъёма на гору и визги посетителей, когда они с этой горы несутся вниз.

Качество графики в игре впечатляет: применяя масштабирование, можин, апример, видейсть такие объекть, как утку, плавающую в фонтане, или бутыпки в руках у посетителей. Сами посетители поражают своей детапизацией – как графической, так и смысловой. Если у кого-то из них плохое настроение, вы это увидите по его жестам. Купив в киоске гамбургер, посетитель его съест, и это также не ускользиёт от вашего взглядат.

При всём этом не следует забывать, что размер самих посетителей – всего пара десятков пикселей.

NEDAE

ЗАДАЧИ ИГРЫ

Ну какие могут быть задачи в зкономической стратегии? Построить парк, развить его до немыслимых размеров, заработать кучу денег и затем перейти в следующую миссию с чувством безграничного восхищения собой, гениальным капиталистом. Хотя можно и остаться в миссии и продолжать развивать парк - если есть куда. Как показала практика, главной проблемой в игре является не столько нехватка ленег или произволствень ные проблемы, сколько элементарное отсутствие свободного места. Чем ближе миссия будет подходить к завершению, тем трупнее станет что-либо понять в беспорядочном нагромождении из качелей-каруселей парьков с гамбургерами и американских горок

ПЛАНИРУЕМ

Примером для прохождения нам послужит первая миссия в сценарии «Evergreen Gardens» Местность там достаточно ровная, открытая (мало деревьев), и парк там придётся строить с нуля именно это нам и нужно. Однако прежде, чем приниматься за строительство, следует разобраться с интерфейсом. Кнопки располагаются наверху, я перечислю их свойства в направлении слева направо. Вначале идут кнопки, отвечающие за параметры игры: самая первая пауза, вторая - меню настроек, третья - быстрое отключение звука. Далее идут кнопки, чьи функции отвечают за то, что мы видим на зкране. Первые две позволяют приблизить или отдалить изобра-

своей оси, нажатием на четвёртую вызывается меню настройки изображения. Там можно включить пежим «подземного» или «подводного» зрения, то есть вилеть различные уровни почвы, или сделать на время невидимыми аттракционы или посетителей. А поскольку игра сделана в многоуровневом изометрическом режиме, то эти функции иногда очень помогают. Например, не всегда можно увидеть, что творится в котповане который только что вырыт. Или в туннеле, где проходит трасса американских голок. В том же меню есть Функция, выводящая на экран размётку уровней высоты (или глубины) в виде цифр, налепленных на каждый элемент построек. Весьма полезно, если никак не удаётся соединить две части полотна американских горок в одно целое

Продолжим о кнопках. Следующая их группа отвечает за строительство. Первая кнопка - изменять уровень почвы, то есть копать. Или насыпать - в зависимости от задачи. Если вам вдруг захочется залить всё выкопанное волой и превратить парк в большое болото, то в этом сможет помочь следующее меню. Ещё можно насыпать в водоёме крохотный островок, коварно заманить на него посетителей и затем вероломно там бросить. Наконец, верх цинизма проложить на этом островке пешеходные дорожки (следующая кнопка), обнести их забором и заставить посетителей гулять по кругу. Шаг влево, шаг вправо... Кто не спрятался, я не виноват... Да, чуть не забыл: понаставить кучу фонарей, чтобы не было покоя несчастным посетителям даже ночью! И



ну!! И ни одного туалета!!! И только бещеные утки напрывно коякали вокруг... Шутка, конечно. А вы уже приготовились? Я-то хотел всего пишь разъяснить назначение спедующих кнопок. Нет. это не издевательство нал посетителями. Это постройка водоёмов и всевозможного мелкого инвентаря типа фонапей павочек и упи лля мусопа Последняя кнопка строительного меню вызывает меню постройки аттракционов, торговых павильонов и других сооружений (полробнее об этом меню чуть позже). Остаётся последняя группа кнопок, их назначение полообно описано ниже. Материальное положение вашего парка. Здесь показано, сколько ленег вы потратили и сколько заработали. Здесь же вы сможете провести маркетинговую кампанию, например, объявить во всеуслышанье, что сеголня во всём парке мороженое раздаётся бесплатно. Результатом, по идее, должен явиться небывалый наплыв посетителей. Что, в свою очередь, принесёт вам дополнительную при-



Меню исследований: здесь проводится разработка новых видов аттракционов и модернизация старых. Всё это происходит само собой, игроку нужно только обеспечивать разработки деньгами и выбирать направления работы vчёных. В меню предусмотрена возможность менять сумму денег, расходуемых на разработки. Понятно, что чем больше потратишь. тем интенсивнее всё будет разрабатываться

Информация обо всех структурах парка, если вам вдруг захочется посмотреть, сколько аттракционов на данный момент работает, а сколько бездействует.



PAEM

Статус парка. Злесь можно понять название парка (на Gorky Park, например), подкупить немного окрестной земли, а также увидеть, чем ваш парк наградили и за что. И наградили ли вообще.

Статус посетителей Еспи у вас по парку прогуливаются несколько сотен посетителей, то в этом меню вы сможете просмотреть информацию о каждом из них. Иногла полезно сюда заглянуть, чтобы понать общее настроение развлекаю. шейся тусовки. Что легко заметить по выражению физиономии, изображенной рядом с именем посетителя (которое кстати тоже можно поменять).



Персонал. Здесь осуществляется набор сотрудников и контроль за ними. Если вы обнаружили, что все разнорабочие вдруг дружно кинулись косить лужайки, а парк при этом медленно, но верно тонет в мусоре, то вам нужно как раз это меню

Архив сообщений. Здесь находятся все предупреждения и другая информация, прошедшая в своё BUOMS HS SKUSHO

Вот, собственно, и весь интерфейс. Пользоваться им достаточно легко, если не считать спишком большого количества всевозможных окошек в меню. Теперь можно приниматься и за постройку парка.

Начинать строительство надо. понятное дело, с пешеходных дорожек. С их помощью мы запланируем, где какие здания будут стоять. Прокладывая дорожки, не забудьте о том, что к каждому зданию ведут вход и выход - это два дополнительных квадрата земли. Учитывайте и то, что сразу все аттракционы построить при всём желании не получится, поэтому не стоит прокладывать дорожки через весь парк неизвестно куда. В противном случае ваши посетители вместо того, чтобы кататься на аттракционах и приносить вам звонкую монету, просто заблудятся срели бесконечных перекрёстков Самым правильным будет застроить поначалу определённую часть парка а затем пристраивать к ней всё новые аллеи. Тем более, что обилие дорожек, проведённых в никуда, может запросто оставить вас банкротом, не такие уж они и дешёвые. Следующий этап строительства - аттракционы, торговые павильоны и прочие постройки В каком порядке и количестве их возводить - дело ваше, хотя здесь тоже есть несколько особенностей. Например, сэкономить место можно, построив американские горки и другие аттракционы этого типа прямо нал парком. Или пол ним соорудив тоннель. Раз уж мы заговорили о постройках, продолжим этот разговор, только подробнее.

быть особенно внимательным, так как на некоторые аттракционы вход по умолчанию бесплатный. Затем спелует поставить на кажлом углу ларьки со всевозможными лакомствами не забыв опиентиповать их в нужном направлении. То есть лицом к наролу. После того как в вашем парке появился набор из папы-тройки аттракционов и нескольких парьков со съестными припасами, можно открываться. Как это спелать?

Жмите на меню папка (или на центральный вход), в котором есть нечто, смахивающее на светофор. Вот его и переключите - с красного на зелёный. Полобным образом кстати, управляются и все остальные структуры. Итак, парк открыт и посетители уже заходят. Однако плата за вход по умолчанию равна нулю, то есть вход бесплатный. Это, конечно, неправильно. Надо не стесняться и входить в образ капиталиста, дерущего по три шкуры с бедных посетителей. Так что уста-



СТРОИМ

Итак, все постройки в игре делятся на несколько основных видов. Это сами аттракционы, которые, в свою очередь, делятся на несколько типов, торговые павильоны и мелкий инвентарь. Начинать лучше с дешёвых аттракционов и построить их по несколько штук. Делается это следующим образом заходите в меню построек, выбираете то, что нужно, и ставите в запланированном месте сперва сам аттракцион, затем вход и выход. После чего включаете его (каким образом, описано ниже) и устанавливаете плату за вход. С этим надо

новите плату за вход для начала. скажем, в размере 20 фунтов. В дальнейшем, когда ваше чудо развлекательной индустрии разовьётся, можно будет повысить плату за вход и вдвое, и втрое, проверяя целесообразность суммы на реакции посетителей. Если вы чересчур завысите плату, люди будут просто разворачиваться и уходить, поэтому не очень-то увлекайтесь. А теперь о главном. О самом главном. Не забудьте построить туалеты!!! А то весь ваш парк стараниями посетителей превратится в один большой туалет. То же самое можно сказать и про урны для мусора. Кстати, информация для особо циничных индивидуумов. Специально для вас предусмотрена возможность установить в туалете плату за вход.

ПРОДОЛЖАЕМ В ТОМ ЖЕ ДУХЕ

Приведя в порядок все свою инизносаве и прочие проблемы, вы сможете убедиться, что наука не стоит на месте. Тезнический прогресс время от времени будет под-расывать вым новые виды атграх-ционов и павильонов. Если вас не устраивает, сакой скоростью это происходит, можно выделить объемые денет на разработки. Сра-

На собственном опыте убедился: лучше всё построить самому шаг за шагом, чем использовать уже готовые конструкции. Тому есть несколько причин. Первая: если всё время выбирать готовые к употреблению конструкции, никогда не научишься строить что-пибо сам. Вторая: количество денег и свободного места не всегда соответствует вашим аппетитам. А если начать строить самостоятельно, то можно и под свободное место аттракцион подогнать, и в требуемую сумму уложиться. Предвосхищая возможные вопросы, расскажу подробнее, каким образов возводить Сложные структуры типа американ-CKNX LODOK

Для начала выбираете то, что хотите построить, и жмете кнопку «build this». В окне меню появляется первый элемент постройки (как правило, это посадочная платформа). Выбрав направление движения, начинайте постройку, нажав на элемент в строительном меню. Строя посадочную платформу, не забывайте: чем она длиннее, тем большее количество посетителей сможет за один раз принять аттракцион. И тем больше будет ваша прибыль. Жаль только, что длина платформы ограничена... А то можно было бы всю трассу сделать в виде одной бесконечной платфор-MH

Далее в меню есть ещё несколько пунктов, которые отвечают за повороты трассы (влево, вправо, вверх, вниз), и несколько специальных элементов тила кольща или \$-образного поворота. В строительстве горок есть несколько особенностей, которые необходимо знать. Так, например, кольца становятся доступными для постстановятся доступными для постройки только в том случае, если трасса направлена вверк, Буксировочная цель может быть построена только на подъеме средней кургой подъмен. В ставительно страничения, к ним относится, в частности, невозможность постройки слука сразу после подъёма — надо обазательно пропом

И ещё по поводу американских горок: игра сделана настолько реалистично, что продумывать трассу надо со всей серьёзностью пуководствуясь нормальными физическими законами. К примеру, не СТРОИТЬ ТАКОЙ ПОЛЪЁМ НА КОТОРЫЙ у состава не хватит энергии полняться. Если это произойдёт, вагоны поедут назад и, чего доброго. столкнутся со следующим за ними составом. Чтобы подобного не произошло, старайтесь на особенно крутых подъёмах размещать буксирные цепи, для перестраховки. Ну что ж, о строительстве мы вроде поговорили, теперь стоит рассказать о тех, кто всё построенное обслуживает. То есть о персо-

БОЙЦЫ НЕВИДИМОГО ФРОНТА

Там чудеса, там клоун бродит. Механик молотком стучит... Разнорабочий по газону идёт и травку подстригает. Романтика... Персонал надо уважать. Если бы не механики, все аттракционы давным-давно бы сломались. Без разнорабочих парк погряз бы в горах мусора. Не будь полицейских, распоясались бы хулиганы. A без entertainer oвзатейников все посетители ходили бы, как в воду опущенные, и ни на один аттракцион даже не взглянули бы. Вот что такое персонал. Поэтому денег на него жалеть совсем не нужно.

СОВЕТЫ

Для того чтобы посетители не уходили от атгракциона, если он занят, стройте особый вид дорожки, специально рассчитанной под формирование очереди.

Если ваши разнорабочие слишком много времени уделяют подстриганию газонов, просто отключите эту опцию в настройках персонава

Если какой-то аттракцион часто ломается, определите механика на патрулирование только возле этого атгракциона. Теперь механик будет инспектировать его настолько часто, что исключит всякую возможность поломки. То же решение применимо для наиболее засоряемых районов парка: определяйте туда на патрулирование разнорабочих.



MCPAER

Чтобы уберечь посетителей парка от капризов погоды, постройте несколько информационных киосков. Как ни странно, но именно там продаются. Зонтики.

Чтобы избежать работы аттракциона с неполной загрузкой или вообще «вхолостую», включите в его меню опцию «wait full load»

Сооружая американские горки, не элоупотребляйте высотой и сложностью элементов, а то посетители будут просто бояться пользоваться этим атгракционом.

Если игра начинает заметно тормозить при большом количестве построек, попробуйте переключить экран в разрешение 640х480.

Никогда не повышайте скорость разомкнутого кольца американских горок до 60 миль в час!

Никогда не стройте водоёмы прямо под посетителями!

Вот, собственно, и всё, что я хотоя вам рассказать об этой достойнейшей игре. Остается лишь добавить, что любую информацию, обновления, дополнительные сценарии и новые структуры вы всегда сможете скачать с официл





SYMBIOCOM

Two minds, after all, are better than one

РАЗРАБОТЧИК	Istvan Pely
ИЗДАТЕЛЬ	Bethesda Softworks Inc.
ВЫХОД	март 1999 г.
ЖАНР	квест
ТРЕБОВАНИЯ	P-75, 16 M6

ГРАФИКА ЗВУК

3BУK ★★★☆☆☆☆☆☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ ★★★★★★☆☆

ОБЩИЙ РЕЙТИНІ 5.6 Игра рассчитана на больших любителей научной фантастики



ЭПИЗОД 1 THE RIDENT

Перед глазами маячат какин-го непонятные отоньки, решетих. Отлядитесь немного, освойте управление и выходите в коридор через дверь, состоящую из поперечных панелей. К ващему диялению, там почему-то очень тихо и никого нег, а ведь обычно в это время здесь оуетстка поди из обслуживающей етстка поди из обслуживающей персонала. Дверь напротив, верышая в отсек со сплательными шая в отсек со сплательными.





шлюпками, заперта, что наводит на мысль: на борту суперлайнера Rident никого нег, пассажиры воспользовались спасательными средствами и сейчас находятся где-то далеко отсода в открытом космосе. Почему никто не предупредил вас? Что ж, это предстоит узнать. Идите вперед по корукдот На развилие вас встретит робот-

така продолжалась недолго. После нее огромный лайнер Rident оказался полностью обездвижен. Все пассажиры и экипаж исчезли. Все, кроме одного. Что произошло? Почему вы остались в живьюх

С самого утра все пошло не так, как надо. Встроенный в черепную коробку симбионт неожиданно разбудил вас и сказал, что лайнер атакован неизвестными. Спросонья вы не сразу войдете в курс дела, но потом...

официант и вежливо предложит выпить чего-нибудь. Слава Богу, на корабле есть еще одно говорящее существо. Сильный толчок собьет вас обоих с ного, и вы зависнете в метре от пола – «полетел» генератор гравитации. Ничего, летать как-то даже интерестар

Сейчас по коридору направо: дверь лифта отказывается открываться, зато напротив есть панель, к которой можно полсоелиниться при помощи симбионта. Что у нас здесь? Похоже на пульт управления температурой и давлением на этом этаже. В системном списке есть все колы лоступа к разным отсекам, нам сейчас нужен Computer Core RM L3 #740. Выходите в главное меню и зайдите уже непосредственно в System Control, В строке запроса введите 740. Так, попробуем понизить давление, повысить температуру, скажем, до 2 000 градусов. Только ничего не испортите. например, защитные функции главного компьютера. Ладно, домайте, все равно на корабле никого нет, ругать за причиненный ущерб не будут.

Поиграли - и хватит. Плывите налево, огибая ничего не понимающего робота, пока не попадете в конференц-зал. Большой экран на стене выводит надпись, советующую как можно скорее покинуть борт корабля. Не обращайте на нее внимания, в ближайшем будущем вам это не удастся. Прямо перед глазами в воздухе парит красная коробочка с мерцающим экраном = это что-то вроде компьютера, пейджера и е-mail'а одновременно. Назовем это электронным блокнотом. Принадлежал блокнот одному из пассажиров Rident'a сенатору Мортину Фэллоузу. Читайте все надписи очень внимательно, это пригодится для полного понимания запутанного сюжета. Походите по комнате в разных направлениях, пока не найдете еще два блокнота и кейс с пластиковыСпускайтесь вниз по лестинце на третий уровень и захоровень от в правую дверь. За ней еще одна лестница, которая приведет к ному компьютеру (помните, вы испортили его?), кабиме пилота отриги его?), кабиме пилота статорити его?), кабиме пилота статорити его?), кабиме пилота статорити его? устатовать пилотов. Пользуась их отсутствием, просмотрите мониторы, к устаторые висят под потолком сбоку от рыев исят под потолком сбоку от вреси.

. Навигационный монитор: vcтановите координаты станции Plasfo, это крупная точка в верхнем правом углу экрана. Координаты запоминаются автоматически. На мониторе главного компьютера: среди непонятных цифр и бессвязных фраз попытайтесь найти коды к двери шаттла и к Worm Drive. Ecли не нашли, то читайте дальше: Shuttle Door - 5892, Worm Drive -2931. Рядом с монитором главного компьютера есть еще один, где вы можете прочитать дневник старшего пилота, своего рода «черный яшик». Запись обрывается на моменте атаки.

Самое время воспользоваться попоченой информацией и привести в действие Worm Drive. Выходите из кабины и летите мимо лестницы, пока не упретесь в дверь.
Внутри найдите круг желтого цвета, а рядом с ним – три кружка поменьше. Подключайтесь к ним, как
только затребуют пароль, введите
2931. У выхода есть экран, прикос-

SVMRIOCOL

нитесь к нему и переключите всю энергию на кабину пилотов. Бегите туда. Напротив входа вы увидите два кресла, и точно межлу ними есть маленькая панель, разделенная на две части. Это главный пульт управления. Зайдите в Nav System автоматически появятся координаты заправочной станции Plasfo Еще раз выйдите в главное меню и запустите Worm Hole. Межпространственная дыра открыта, можно хоть сейчас улететь отсюда, есть только одна проблема - v Rident'a после атаки отказали все межпространственные двигатели. Не отчаивайтесь, попробуем найти чтонибудь поменьше, шаттл, напри-

Поднимитесь на один уровень вверх прямо перед вашими глазами появится еще олин блокнот принадлежащий технику, а сообщении извещает девушку, что ее шаттл не заправлен. Заходите в дверь ангара. Из-за внезапного отключения гравитации шаттл поднялся кормовой частью вверх, тем самым полностью закрыв доступ в него. С этим надо что-то делать. Попробуйте пролезть вдоль борта к железной лестнице, которая ведет на смотровую площадку и к пульту управлению воротами ангара. Во время атаки окона были закрыты стальными жалюзи, но одно, скорее всего, из-за неисправности, осталось открытым. Прикрепите к стеклу мину, и результат не заставит себя ждать. Перед тем как залезть в шаттл, не забудьте перевести управление на его компьютер. Чтобы сделать это, введите на пульте 5892 и выберите Shuttle Control. Не переломайте ноги, когда войдете в шаттл, там гравитационное поле в порядке

На пульте введите координаты и запустите систему автопльота. Батареи почти на нуле, бак сухой, да еще и оружие выведено из строя, в общем, вероятность дотянуть до перехода в подпространство равна 89,3 % Рискнем. Как сказал Гатарии: «Поехали»: «Поехали»: «Поехали»: «Поехали»:

ЭПИЗОД 2: PLASFO SPACE

Старая полуразвалившаяся заправочная станция зависла глето вдалеке от главных магистралей. Уже несколько лет пустовали ее доки, но эта нелеля стала особенной: первыми появились два корабля, отдаленно напоминавшие собак, они быстро заправились и улетели в неизвестном направлении. На следующий день появились вы, еле дотянув до посадочной полосы. Неприятности на этом не заканчиваются. Обслуживаюший робот просит за заправку 105 кредитов, у вас же на счету всего одна сотня. Как бы Plasfo не стала вашей тюрьмой, ведь робот не может торговаться.

Как только вы покичете ангар, робот-заправщик попрыветствует вас и предпожит дозаправку По-дждиет с ремонтом, снеала прочитайте блогнот на одном из столиков: там запись путешественника, попавшего в ту же ситуацию, что и вы. С роботом поговорить сще уситете, а сейчас подлимайтесь на второй этаж, там две комнать турате и цец одна, непонятного назначения, с илломинатом бом запись в заначаетния, с илломинатом бом запись в зап

пустой комнаты, сразу повернитесь налево и выломайте из стены ржавый кусок трубы. После совершения акта ванлализма зайлите в туалет. Мы видим сплетение металлических труб и проводов, которые созлают сильное магнитное поле способное повредить магнитный код на кредитной карточке. Воспользуемся недостатком старого оборудования, обманем государство и повысим свое благосостояние. Отойдите подальше (к туалету) и оттуда откройте щиток с рубильником. После отключения электричества к месту поломки примчится робот и все исправит. Заметили электрический разрял после выключения? Он-то нам и нужен. Подойдите поближе и приложите кредитную карточку к трубе. Проверьте результат, и если 1 кредит прибавился, значит, все в порядке. Прикладывайте, пока не надоест, и, «набив карманы», спус-



Заплатите за ремонт и заправку, заодно прослушайте информацию о двух неизвестных боевых кораблях. Чтобы узнать их кооплинаты, нужно взломать регистрационный компьютер. Но робот не согласен с порчей его имущества и пошлет вас куда-нибудь. Придется выманивать его из-за стойки. Еще раз поднимитесь в туалет и прикрепите к зеркалу оставшуюся пластиковую взрывчатку. Поднявшийся на шум робот окончательно обидится на вас и запрется в туалете. Не торопясь, спускайтесь вниз и подойдите к решетке у окна. Отломайте куском трубы замок, после чего подсоединяйтесь к компьютеру и найдите координаты dog ships. Все, вы свободны, здесь вас ничего не держит, заходите в шаттл и нажимайте кнопку «пуск».





ЭПИЗОД 3: CARSWELL COLONY

PAFM

Следующая остановка на станции Carswell. Она служит (точнее, служила) пристанищем для членов одной секты, которые удалились от цивилизации и жили в полном одноместве и гармонии

Выйдите из ангара и подойдите к столу регистратуры. Там вы найдете список квартирантов и кнопку, открывающую все двери на зтаже. Теперь вы сможете без проблем войти в комплекс. Ничего себе живут отшельники! Всем бы так. Ладно, не будем отвлекаться на мелочи. Пройдите немного вперед к скамейкам и посмотрите по сторонам. Слева на полу лежит потерянная кем-то кредитная карточка, деньги с нее можно запросто «перепожить» на свою путем прикладывания вашей к найденной. Справа очередной блокнот с поспелними новостями. Там что-то про Maiestic и про пассажиров.





Вернитесь к двери и уже отгуда идите направо и по лестнице наверх. Слева к стене прикреплен маленький монитор. Когда посмотрите на него, то увидите последнего живого человека на станции, который застрял в комнате управления. Единственная его просьба - подать лифт к нужному этажу. А лифт-то не работает... Что ж. заходите в гости к Томасу Карсвеллу. Хозяин комнаты ждет вас здесь уже слишком долго. Внимательно осмотрите комнату в поисках хоть каких-нибудь улик. Обратите внимание на время последней записи в блокноте - 2034.12.1. Выходите отсюда, быть долго рядом с трупом - плохая примета. Теперь наш путь лежит в Living Quarters. Дверь напротив каюты Карсвелла

Прямо у входа висит петля, интересно, что злесь произошло? Кажется, двадцатиметровый шнур никому пока не нужен, позтому безбоязненно забирайте его с собой. Пройдите дальше, через ванную комнату, там, напротив душа, лежит на полочке деталь под названием Sherban CON22 device. Вернитесь в главный холл (к лавкам) и идите в правый коридор. За пверью найлите столовую, справа от двери лежит сломанный охранный робот. Внимательно изучите его систему К счастью кто-то запрограммировал робота на игнорирование вашей особы. Иногда приятно, что тебя игнорируют. Так, пройлите по столовой на кухню. В самом дальнем углу вы найдете неработающую панель. Подсоедините к ней петаль из туалета, результатом будет красивая микросхема у вас в кармане. По-моему, она идеально подходит к панели, что в туалете. Так и есть. Когда вы восстановите разорванную цепь, симбионт откроет дверь и вы попалете в комнату с треножником для камеры. На потолке есть люк, нам туда. По яшикам вскарабкайтесь наверх и ползите по вентиляционной решетке. В правом ответвлении лежит маленькая камера. В левом вы застанете робота за какойто работой. Спугнув его, попробуйте самостоятельно полключить злектричество к лифту, нажав в верхней части SL. а в нижней строке - EV. Свяжитесь с застрявшим еще раз - бедняга... Ладно, пифт и вам приголится. Прыгните в шахту, только так вам удастся попасть на нижний этаж станции. Судя по всему, здесь бились не на жизнь, а на смерть, Чтобы узнать подробности, подключитесь к голове убитого охранника. После примените пленку из камеры на одном из пультов. Все хорошо, только вот на пленку записан трехнедельный вид в открытый космос. Вспомните дату и время нападения (2034.12.1), введите это число, тогда вам представится возможность увидеть направление кораблей захватчиков, SYNSYM, Скорее за ними! Забегайте в шаттл, вводите координаты, Старт,

ЭПИЗОД 4: SYNSYM

Судя по всему, вас здесь не ждали, по крайней мере, в ближайшее время, поэтому придется схитрить и пробраться в здание через черный вход. У центральных дверей поверните направо и залезьте на парапет. Как только спрыгнете на решетку, сразу пройлите немного вперед, пол не выдержит вашего веса и рухнет в кислотное озеро. Сейчас вы находитесь у складской двери. здесь обычно разгружают коробки. На олном из яшиков пежит пульт включения грузовой платформы. Полойдите к двери шлюза и внимательно рассмотрите полобранное устройство. Вам придется попобрать несколько грузов так, чтобы в результате получился ваш собственный вес, а он составляет 2.7 р. Попробуйте выбрать 1.9, 0.6 и 0.2. После этого засуньте карточку в считывающий слот. Внутри помещения сразу повернитесь налево и включите пульт управления механическими «папами». Если выберете Re-packing, то полностью прочувствуете все прелести пребывания в качестве посылки, а если выберете Warehouse, то попадете непосредственно в склад. Поднимитесь по лестнице, за дверью с красными полосками нахолится основной ускоритель. Спугнув парочку вспомогательных роботов, поднимитесь на лифте на два зтажа вверх. В лифте вы впервые столкнетесь с вашим невидимым попутчиком, внимательно прочитайте, что он от вас хочет. В процессе игры вы еще не раз столкнетесь с этим странным парнем. Перед вами три офиса: Рейнолда, Дебриса

и Лоувера. Первым делом зайдите к Дебрису и проверьте все мусорные ведра (там лежит программируемая карта для роботов), после чего подключитесь к письменному столу и внимательно прочитайте доклад. Теперь идем обыскивать комнату Рейнолда. Как всегда, просмотрите чужие письма на столе, потом подойдите поближе и нажмите маленькую белую кнопочку. Она открывает замаскированный сейф. Внимательно посмотрите на картину - она была написана художником Джолфоаром после прочтения стихотворения о великом вожде Кубле Кхане. Войдите в свой компьютер и узнайте об этом человеке побольше. Оказывается, он был из династии Xanadu. Это и есть ключевое слово к шифру. Внутри вы найдете блокнот с инструкцией программирования роботов. Здесь все, идите к Лоуверу. Тут нет ничего особенного, но заглянуть можно. Когда закончите экскурсию по офисам, спускайтесь на самый нижний этаж, где

находится лаборатория по изготовлению имплантантов

Сразу подходите к желтой двери, ведущей в центральную лабораторию. Сразу вас туда не пустят. но как только, обидевшись на всякие сканеры, вы войдете в лифт. маленький имплантант в голове вспомнит, что в него изначально заложено несколько генетических кодов. Возвращайтесь, с проверкой проблем не возникнет. Через главный пульт заставьте роботов делать какие-то проверочные работы, но не все тут вам полчинеют. ся. Один робот остался стоять на месте, как прикованный. Оказывается. Он просто сломан, точнее, не запрограммирован. Лепать нечего, засовывайте в него карточку из мусорного ведра и вводите неправильную комбинацию, о которой упомянула Сэнди: Е1 - А7, Е2 -А2. Е9 - А5. Робот с необыкновенным рвением бросится куда-то в угол открывать секретную лверь. Так вот где находится секретная лаборатория! Опять пароль... Во всех записях встречается спово «топиmental», а может, попробовать. вдруг получится? Ого, да это же комната пыток. Deja vu. И вы здесь гостили, если судить по обрывочным воспоминаниям. Приглядитесь к столу, в частности, к ремням. Еще одно наваждение, после него вы сможете открыть ящик стола и прочитать блокнот хирурга. Совершенно случайно в нем упомянуты координаты сверхсекретной военной станции. На этом ваше пребывание на SYNSYM'е закончилось, и вы со спокойной душой можете отправляться в путешествие (выходя уже через главную дверь). Но это еще не конец. Елва ваш корабль оторвется от поверхности, наперерез выскочат те самые злополучные dog ships. Умирать еще рано. Чтобы одним выстрелом убить двух собак, постарайтесь попасть не в корабли а в здание, стоящее левее от комплекса. Противников сметет взрывной волной, а у вас появится шанс убежать в межпространственную

эпизод 5 THE FACILIT

Шаттл, похоже, приземлился в последний раз. Не беда, это последний эпизод в игре, поэтому он вам больше не понадобится. Оглядитесь вокруг. Где-то на горизонте виднеется металлическая башня. Поэтому есть надежда, что вы не один в этой прекрасной голубой

пустыне. Позвольте симбионту подобрать кол. вам останется лишь послушно вводить предлагаемые варианты. Сейчас вам доступен только один уровень, вот и спускайтесь вниз. По коридору налево есть дверь с надписью Utilities, Внутри вам нужно будет отломать трубу со стены. Это скоро может стать манией... Даже не пытайтесь залезть в вентиляционную шахту. члевато смертью. Лучше выйдите из комнаты и снимите на камеру робота-охранника. Не правла ли. он очень фотогеничный? Полученные кадры можно прокрутить на экране, лишь приложите камеру к пульту управления (черный на стенке). Пока робот булет самовлюбленно разглялывать изображение, аккуратно дотроньтесь до него железной палкой. Несколько

После внезапной его кончины подключитесь к системе управления и перезарядите батареи у других охранных роботов. Все, путь свободен, нам в Syn-fabrication. Проходите через весь зал и войдите в дверь, что напротив. Тихо, чтобы не заметили, подключитесь к правому роботу и прикажите атаковать. Целью будет точка в правом углу. Еще одним врагом меньше, в нашем деле главное - смекалка! Зайдите в первую дверь с левой стороны: из синего экранчика слышны только угрозы, зато блокнот даст сверхважную инфор-

Оказывается, новая модель симбионта ничем не отличается от настоящего человеческого мозга. Жуть! Выходите отсюда, впрочем. далеко не уходите, нам надо в дверь напротив. С левой стороны, с пульта, возьмите DNA sampler. Неизведанными остались еще две комнаты. В одной из них вы увидите волосатый стол. Злесь нужно взять образец слюны Главного со стаканчика, который можно найти на полке. Используйте образец на машинке для определения цепочки ДНК и спокойно походите в центральную дверь. Защита уже не действует. Кстати, во второй комнате лежит сенатор. Операция по вживлению мозгов идет полным ходом, не будем мешать

Как только вы войдете в дверь, произойдет что-то очень странное: вы будете перенесены на один из dog ship. После небольшой прогулки по нему на вас нападет робот, появятся новые видения. В конце концов робот станет вашим союзником, а в сумке появится новый предмет - синий блокнот, в котором написан кол: conscience. Лално, выходите наружу и шагайте по синему коридору, пока не упретесь в дверь лифта. Набирайте комбинацию, надеясь, что неизвестный помощник не ошибся.

Полнимайтесь на верхний этаж. Это центральный компьютер. и вы не уйдете отсюда, пока не выясните кем же на самом леле был симбионт. Неспожная операция. требующая лишь введения личного кода: SYM001103. Страшно не стало от полученных сведений? Теперь на лифте доезжаете до смотровой площадки. Ага, нас уже ждут! Чтобы спастись, придется прыгнуть через перила в пустоту. Спава Богу. здесь не очень высоко. Быстро перебирая ногами, поднимитесь на площадку еще раз и попробуйте поднять beacon. Не получилось.



Вернитесь на пятый уровень к месту падения. Эх. враг оказался быстрее, причем настолько, что уже угрожает вам пистолетом. Подключитесь к системе управления гравитационным полем, она на стенке, и прислушайтесь к совету симбионта. В результате на обилчика рухнет многотонный корабль. а вы останетесь живы. Я думаю, что если еще раз попробовать полнять beacon, то у вас все получится.

Когда возьмете его, отышите комнату с повышенным уровнем радиации, вот там придется прикрепить Wormhole attractor beacon к синему столбику с молниями. Запускается механизм все с той же смотровой площадки.

Ура, ура, ура, справедливость восторжествовала! Вот только я не понял, зачем технологию симбионтов нужно было уничтожать, вроде ничего плохого в ней не было...





SIMCITY 3000

РАЗРАБОТЧИК	Maxis
ИЗДАТЕЛЬ	Electonics Arts
выход	декабрь 1998 г.
ЖАНР	экономическая стратегия

РАБЕЛЬНОСТЬ

БЩИЙ 8 8 Старый знакомый снова на наших мониторах и в наши

ы не обратили внимания, как в наше время популярны сериалы? Появление SimCity 3000 не случайно. Компания махіс (для тех, кто не знает – мать всех SimИгр) не без известной выгоды для себя тоже решила отдать дань моде.

Какие улучшения можно заметить в этой серии? Лучше стала графика? Хочется ответить «да», но вот когда видишь город в максимальном приближения...

Музыка? Практически не изменилась. Игровой процесс – хорошо закамо к давних пор. Повящих пор. повящих порожения в трактически останский сотаком с трактически столько же, скомько и было. И так можно рассуждать очень, долго – все то же самое, вот разве что мусор появился. Конечно, жаль, что лістісту 3000 так похожа на своих предшетвенников, но было бы несправедливо умолчать, что сама по себе игра очень даже неплоха. А вообще-то сам возыми мы.

вом большинства построек, а лишь выделяет землю под те или иные нужды города.

Предприимчивые горожане сами займутся застройкой выделенной земли. как только вы со-

здадите необходимые для этого ус-

ловия. Итак, в игре присутствуют

тик предыдущего типа, но ниже следующего, Dense — высокая плотность застройки и населенность, высокая цена, для «заклад-ки» требуются крупные участки земли. Каждая из зон необходима для развития города, ведь каждому человеку нужно где-то жить, ра





СВОЙ ГОРОД

Так же, как и в жизни, в игре город существует и развивается, подчиняясь определенным законам, а не хаотично. В нескольких последующих разделах будут описываться основные положения этой игры.

RCI. ЗОНАЛЬНОЕ ДЕЛЕНИЕ

Те, кто раньше играл в SimCity или SimCity 2000, привычно воспримут зональное деление как способ строительства города, для нозаться странным отсутствие возаться странным отсутствие возможности выбрать и расположить жилые, коммерческие и индустриальные здания.

Так вот, вполне логично, что правительство города не занимается непосредственно строительст-



три основные зоны (RCI), каждая из которых, в свою очередь, делится на три типа (LMD).

RCI: Residential — зона жилых домов, так называемые «спальные районы»; Соттегсіаl — зона развития торговли и предпринимательства; Industrial — зона индустриальных построек.

LMD: Light — этот тип характеризуется низкой плотностью застройки, малой населенностью, оптимальным развитием даже на самых маленьких участков; Medium — промежуточный тип, все характеристики выше характерист ботать, куда-то ходить за покупками, в конце конце, отдыхать и развлекаться. С ростом числа жителей растут и потребности города в тех или иных зонах, и ваша задача — по возможности удовлетворить их. При закладие» зон необходимо учитывать их совместимость.

Например, коммерция лучше развивается рядом с жильми районами, а последние, в свою очередь плохо переносят смог, вырабатываемый индустрией. Также очень важно соблюдать «баланс RCI».

Как я уже говорил, все зоны необхолимы для развития горола. но не в равной степени. Коммерческих зданий, как правило, требуется значительно меньше, чем индустриальных или жилых. На нижней панели игрового зкрана расположен очень важный график ВСТ который отображает конъюнктуру развития горола. Вы можете использовать его для того, чтобы определить, каких зон недостаточно (столбцы растут вверх) а какие зоны, наоборот, лишние (столбцы растут вниз), хотя оригинальный смысл немного отпичается от вышеописанного. Если столбец какой-то зоны растет вверх, это означает, что сложилась ситуация, благоприятная для развития панной зоны, и только что выделенные под нее территории будут развиваться количественно (появляются все новые и новые постройки) а старые качественно (территории зданий совершенствуются, сами здания

рода. Первый способ побычи знертии - строительство и эксплуатация электростанций. В игре существуют несколько их разновилностей, которые различаются по цене. вырабатываемой мощности, напежности зкологической чистоте Угольная злектростанция (Coal Power Plant) годится только для молодых или очень бедных городов. так как, хотя и вырабатывает относительно большое количество злектроэнергии при относительно низкой цене, но загрязняет окружающую среду совершенно неприемлемыми темпами. Нефтяная (Oil Power Plant) немного мощнее и «чище» угольной, но заметно пороже, и лишние мегаватты не окупаются. Газовая (Gas Power Plant) работает на природном газе поэтому вызывает меньшее загрязнение, чем две предыдущие станции, однако относительная мощность зтой электростанции чрезвычайно низка. Атомная электростанция (Nuclear Power Plant) вырабатывает большое количество экологически



растет вниз, это означает, что ситуация в силу некоторых причин становится для этой зоны неблагоприятной. Новые территории развиваться не булут вообще, а старые начнут медленно деградировать.

ЖИЗНЕОБЕСПЕЧЕНИЕ

Для развития и успешного Функционирования городским районам в первую очередь нужны три главные вещи

ЭЛЕКТРИЧЕСТВО

Без электрознергии новые районы никогда не застроятся, а старые быстро умрут, позтому не допускайте обесточивания вашего го-

чистой электрознергии, однако зксплуатация связана с известным риском. Ветряная электростанция (Wind Mill) слаба, понадобятся сотни таких установок, чтобы осветить самый маленький город, к тому же максимальную выходную мошность они будут выдавать только в том случае, если установлены на вершине холма. Солнечная (Solar Power Collector) - это дорогая и «слабенькая» злектростанция, генерирует абсолютно чистую знергию. «Микроволновая» (Microwave Power Plant) принимает пучок солнечной знергии, пересылаемый сателлитом. Не загрязняет окружающую среду и, в отличие от атомной электростанции, совершенно безопасна в эксплуатации (Fusion Power Plant) - самая мощная и дорогая злектростанция в игре

ИГРАЕ

Еще опин участник вашей сети знергоснабжения - линии злектропередач. С их помощью можно соепинить сиповую станцию с изопированными районами горола, а также реализовать второй способ добычи энергии. Протяните ЛЭП к границам горола и соелините с злектросетью соседних городов. Вскоре один из мзров предложит вам свои знергоресурсы за солидное вознаграждение.





Вторая составляющая системы жизнеобеспечения. Чистая пресная. вода так же, как и злектроэнергия, необходима всем городским зонам. Существует несколько типов установок, призванных обеспечивать ваш горол волой. Волоналорная станция (Pumping Station) работает только в случае, если рядом находится источник пресной воды.





Due to your outstanding abilities as Mayor, the city council has voted to commission a statue in sour honor it will be created by a New Yours makes the world remove accident Chyp Chyseler All you need to do is

FROMANIAS AN

PAEM Водокачка (Water Tower) может быть расположена гле уголно и не нуждается в водоемах, однако объем поставляемой воды в два раза меньше, чем у водонапорной станции. «Опреснительная станция» (Desalinization Plant) делает морскую воду пригодной для использования в вашей водоснабжающей сети и работает, спеловательно, в непосредственной близости от морской воды. Очистительная станция (Water Treatment Plant), подключенная к вашей системе, обрабатывает некоторый объем воды, уменьшая концентрацию вредных веществ.



Чтобы водоснабжающая система нормально функционировала. станции следует объединить трубами. Водопровод должен быть проложен везде, где идет строительство, а также должен охватывать все городские районы. Кстати, так же, как и в случае с электроэнергией, объединение вашей сис-

темы с системой соселних горолов позволит закупать недостающие объемы воды или продавать из-

УБОРКА МУСОРА

Проблема размещения и утилизации отхолов является третьей по важности после энергоснабжения и водоснабжения. Если не налажен вывоз и переработка мусора, ваш город будет медленно превращаться в крупную помойку.

Бороться с мусором можно несколькими способами. Первый выделить некоторый участок земли под городскую свалку (Landfill) и затем увеличивать его размер по мере увеличения количества отбросов. Второй способ - уничтожать отходы в специальных мусоросжигательных печах (Incinerator & Waste to Energy Incinerator). Ocновным различием между этими двумя печами является то, что последняя (Waste to Energy Incinerator) позволяет вам использовать электроэнергию, полученную при сжигании мусора. Отрицательной стороной этого способа является сильное загрязнение атмосферы. Третий способ - строить перерабатывающие центры (Recycling Center), которые будут утилизировать часть отходов, тем самым уменьшая нагрузку на мусоросжигательные печи. Четвертый способ, уже хорошо знакомый вам, - воспользоваться услугами соседей. Для этого вам нужно построить морской порт или протянуть к соседям железнодорожные ветки.

ИНФРАСТРУКТУРА

Жителям города необходимо ездить на роботу, по магазинам, на стадион, в зоопарк и т. п. Ваша за-



лача - предоставить им такую воз-

такого транспорта является железная дорога (Railroad). Пассажирские поезда будут быстро доставлять жителей по назначению, избавляя их от необходимости простаивать драгоценные часы в пробках. Проведенные к соседям полотна послужат стимулом к быстрому развитию индустрии, к тому же, как было отмечено ранее, поз-ВОЛЯТ ВЫВОЗИТЬ И ВВОЗИТЬ МУСОО. Ко всем перечисленным лостоинствам железной дороги можно добавить дешевизну и экологическую чистоту. Однако этот тип общественного транспорта слишком неудобен и громоздок для больших городских районов, на переездах будут постоянно возникать пробки, поэтому в центре города, где движение на поверхности напряжено до предела, для массовых перевозок лучше использовать метро (Subway), а на окраине - автобусы (Bus). Рано или поздно вас допекут бизнесмены, советники и простые жители, и вам придется строить морской порт и аэропорт. Оба порта нужны для полноценного развития города, а точнее, торговой его части, и опять же порт позволяет ввозить и вывозить мусор. Хочу заметить, что за многое вышеперечисленное вам придется платить ежемесячно немалые деньги, но об этом позже.

ГОРОДСКИЕ СЛУЖБЫ

В каждом городе существуют муниципальные организации обеспечивающие жителям необходимый уровень образования и за-



шиты. При планировании и закладке жилых районов следует помнить, что детям нужно где-то учиться. Число школ и колледжей должно быть достаточным, чтобы удовлетворить потребности населения. Следите за тем, чтобы школы и колледжи не были переполнены. чтобы в них хватало учителей и качество образования было на

коммерческая леятельность и производство. Чем больше и лучше развита каждая из зон, тем больше денег она принесет казне. Устанавливая уровень налогов для каждой из зон, желательно избегать крайностей и руководствоваться здравым смыслом (от 4 до 8 %), настроением масс и указаниями финансового советника. Временами



должном уровне (последнее достигается с помощью усиленного финансирования). Также поддерживайте необходимое число госпиталей - люди иногда болеют. Городская полиция призвана следить за безопасностью жителей, отпавливать злостных нарушителей порядка, сажать воров и бандитов в порьму. Тюрем много не понадобится, и их месторасположение не принципиально для функционирования, а вот полицейские участки вам придется строить с таким расчетом, чтобы их суммарная зона действия покрывала весь город. С таким же расчетом нужно строить и пожарные станции. Все службы финансируются из городского бюджета, и их деятельность во многом зависит от размеров денежного довольствия.

БЮДЖЕТ

Вы не всесильный повелитель народа, а всего лишь мзр, и все ваши проекты осуществимы строго в пределах имеющегося денежного фонда. Полезно разобраться в принципах образования городского бюджета, чтобы быстро направить поток денежных излишков в нужное русло. Доходную часть бюджета формируют нижеописанные статьи. Самая крупная статья - налоги. Налогами облагается жилье.

вам будут предлагать построить на территории города здания (тюрьма повышенной безопасности казино, супермаркет и пр.), которые, начиная с момента постройки, исправно приносят неплохой доход. Как известно, бесплатного сыра не бывает, позтому каждое такое здание имеет свои минусы. Казино. например, будет раздражать жителей близлежащих районов, супермаркет составит серьезную конкуренцию вашему коммерческому сектору. Еще один способ заработать лишние деньги для казны : издать пару муниципальных постановлений (Ordinance). Прежде всего, неплохие деньги приносит пегализация азартных игр, меньшие деньги приносит установление штрафов за неправильную парковку. Также можно неплохо подзаработать, продавая лишние ресурсы соседям. Мы уже обсуждали необходимые соединения с соседями для покупки злектричества, воды и вывоза мусора. Если у вас таковые соединения имеются и вы, замечтавшись, случайно понастроили электростанций (водокачек, помоек) в несколько раз больше, чем нужно, то вскоре мзры соседних городов позарятся на лишнее электричество (воду, пространство для мусора) и предложат вам выгодное дельце. Ну, пора поговорить и

о грустном - о ежегодных расходах. Деньги будут уходить на финансирование городских служб. общественного транспорта, образования и т. п. Вы можете определить размер ежегодных субсилий для каждой муниципальной организации. Вам все время придется искать компромисс межлу требованиями профсоюзов и необходимостью снизить расходы. Деньги также будут ухолить на всяческие муниципальные программы (Ordiпапсе), например, на дополнительную уборку мусора, осуществляемую населением. Еще платить (и немало) вам придется в том случае, если вы пользуетесь услугами соседей или взяли ссуду в банке. Очевидно, что разница между доходами и расходами и будет ежегодным пополнением вашей каз-



TO TAKEE LAND VALUE

«Land value» дословно переводится с английского «цена земли». Цена земли, а вернее, цена на землю является очень важной качественной характеристикой горолских районов. Чем выше цена, тем более современные и престижные дома, серьезная коммерция, высокотехнологичная индустрия будут создаваться в таком районе, следовательно, тем больший денежный вклад в бюджет внесет такой район. Факторы, влияющие на цену земли: уровень преступности, загрязнение атмосферы и воды, пожарная безопасность, близость к морю и соседство нескольких специальных построек (например Simдворец). По возможности следите за «Land Value» и добивайтесь ее повышения.





WARHAMMER 40K: CHAOS GATE

PASPABOTYNK	
ИЗДАТЕЛЬ	
ВЫХОД	
ЖАНР	
ТРЕБОВАНИЯ	ĺ

Random Games Strategic Simulation Inc. ноябрь 1998 г

wardame Р-100. 16 Мб. рек. 3D-уск

ГРАФИКА ИГРАБЕЛЬНОСТЬ

****** *****

****** бителей жанра wargame и настольных стратегий





КАК ВЫБРАТЬ СОЛДАТ

Все ваши соллаты имеют ряд общих параметров, а показатели по ним будут расти по ходу игры, правда, лишь у тех солдат, которые будут принимать участие в боевых лействиях

Action Points - показатель дви-

жения

Health - показатель здоровья; Агтог - показатель брони (параметр не изменяется, т. к. все виды войск оснащены стандартной бронёй с показателем 40 единиц. и лишь терминаторы носят специальные костюмы с показателем 110 единиц):

Ballistic Skill - умение обращаться с огнестрельным оружием и гранатами (влияет на точность стрельбы);

реди игроманов есть немало таких, кто искренне убежден. что настоящая стратегия должна быть походовой. Сие утверждение имеет право на существование - действительно, часто стратегическая игра оказывается трудна не столько из-за сюжета и соотношения сил враждующих сторон, сколько из-за невозможности игрока своевременно и точно управлять своими войсками (вспомните-ка последние миссии в Populos: The Beginning и Mech Commander).

Вот для этих самых любителей не спеша «пораскинуть мозгами» Random House и ветеран игрового бизнеса Strategic Simulations выпустили настоящий подарок - отличную походовую игру Warhammer ANK: Chans Gate

Сама по себе игровая всепенная Warhammer игроманам знакома. достаточно хорошо. На РС уже успели выйти и Warhammer: Shadow of the Horned Rat, и Warhammer: Dark Omen, и Warhammer 40К: Final Liberation. Две первые рассказывают о борьбе добра и зла в эпоху «старого мира». Третья, так же, как и последняя на сегодняшний день игра серии под названием Warhammer 40K: Chaos Gate, рассказывает о противостоянии на просторах космоса отрядов Империи и

Но и между этими двумя играми есть различия. Если в Final Liberation вы командовали целой армией пехоты, танков и Дредноутов (больших шагающих роботов), то в Chaos Gate вам предстоит взять под свой контроль спецподразделение Империи, называемое Ultramarines (или, по-нашему, космическая морская пехота). Всего в отряд входят около 50 бойцов, каждый со своим именем и особенностями. Солдат можно разделить по специализации: тут есть и простые, тактические отряды, и отряд ветеранов-терминаторов, и маги (не удивляйтесь, это всё же космическая фэнтези), и многие-многие другие. Время от времени вам всё же будут давать и различные бо-

Миссии в игре очень тяжёлые. Это и понятно, подразделение-то элитное, так что вами будут затыкать все дыры и посылать туда, где больше никто не справится. Постепенно ваш отряд будет собирать информацию о главном источнике зла - Генерале Хаоса Зимране. которого и предстоит уничтожить в последней миссии...

А вообще игра получилась очень хорошая. Много различных элементов (магия, оружие, система рукопашного боя), удобство управления, хорошая сюжетная линия. Короче, Jagged Alliance и X-Com: Apocalypse живы. И для многих это хорошо.

Weapons Skill - умение обращаться с холодным оружием (влияет на точность ударов): Strength - сила (влияет на ущерб, наносимый врагу во время

рукопашной схватки): Toughness - выносливость (влияет на сопротивляемость вражеским атакам с применением хо-

лодного оружия); Initiative - инициатива (так и не понятно, на что же она влияет):

Attacks - количество наносимых ударов за одну атаку холодным оружием; Leadership - лидерство.

Итак, как же всё-таки подобрать солдат на основе этих харак-

теристик? В отряды тактический и разрушительный лучше набрать солдат с хорошим показателем Ballistic Skill и Action Points для большей эффективности их стрельбы и большего количества выстрелов. Командир, естественно, будет выбран по лучшему показателю Leadership (правда, не очень понятно, зачем оно, это лидерство, нужно другим солдатам).

Штурмовой отряд редко использует свое огнестрельное оружие, да оно и малоэффективно, зато этим бойцам необходим высокий уровень таких показателей, как Health, Weapons Skill, Strength и

Высокий показатель движения им не понадобится, ведь они могут совершать прыжки с помощью турбин, которыми оснащены их костюмы.

MEDAEN

Что касается терминаторов, то вы вряд ли сможете сделать какиелибо перестановки в этом отряле мало кто сумеет уничтожить пять врагов в одном сражении и получить статус ветерана, а ведь только ветераны могут быть зачислены в зтот элитный отряд.

Солдат остальных видов стоит выбирать по параметрам Action Points и Health, т. к. они вряд ли будут принимать участие в открытых боевых действиях, являясь, в принципе, вспомогательными вой-CKSPRE

Только маги-Библиотекари и Капитан (но он у вас только один) должны иметь неплохие показатели Ballistic и Weapons Skill, потому что им всё же предстоит изредка Принимать участие в схватке Кстати, несколько слов о магах. Их у вас четыре, и каждый может изучать свои, не повторяющиеся другими заклинания.

Советую вам сразу же изучить олним магом заклинание Scan другим - Machine Curse, третьим -Speed.

Лочитав статью до конца, вы поймете, для чего это нало. Вполне реально пройти игру, потеряв очень мало бойцов (около пяти) что позволяет создать с первых же миссий отряды из наиболее способных солдат и использовать именно их до самого конца игры (исключение составляют лишь маги, потому что, повторюсь, каждому из четырёх лучше выучить свои заклинания, а потом вы сможете брать на миссию конкретного мага с нужным арсеналом заклинаний). Однако во время прохожления пополнительных миссий стоит включать в отряды бойцов, которые в будущем заменят погибших

общие советы

зотказно действует во всех без исключения дополнительных миссиях. О конкретной тактике пля каждой из пятнадцати основных миссий речь пойдёт в разделе «Прохождение», однако некоторые советы будут полезны и для

В Chaos Gate наиболее эффективно играть «от обороны». В самом начале миссии вы располагаете солдат в хорошо защищённых от вражеского огня местах, лучше всего не по одному, а сразу по четыре-пять человек, потому что в одиночку автоматчики врял ли справятся с полхолящим противником. Вы как бы образуете батарею из автоматчиков, расположив их в два ряда: передний ведет огонь сидя, задний - стоя.

Для ещё большей эффективности их стоит перевести в режим Overwatch, чтобы они смогли отстреливаться от противника во время его хода, не позволяя ему таким образом занимать позиции, с которых он мог бы поразить ваших соллат. Исключение составляют бойцы с действительно сильным оружием, которые могут уничтожить подошедшего врага за один ход. Это те. кто вооружён базукой, а также бойцы с Heavy Bolter, MultiMelta и Laser Cannon. Первых стоит располагать и передвигать по двое (для большей уверенности), остальные могут действовать в одиночку.

Расположив солдат, вы просто сидите и ждете врагов - обычно они сами приходят к вам. Ну вы уж их встретьте как полагается! Первыми уничтожайте солдат с тяжё-ЛЫМ ВООДУЖЕНИЕМ, КАК САМЫХ опасных, затем всех остальных.



Никогда не забывайте о фанатиках - напав скопом, они могут нанести серьёзный урон отряду, так что лучше отвлекитесь от соллат и расстреляйте их. Затем, отбив атаку, медленно двигайтесь к цели. Оставляйте холы на спучай если вдруг встретите врага.

Отдельно стоит сказать о штурмовиках. Расположите этот отряд где-нибудь в стороне так, чтобы его не было видно, но не очень далеко, чтобы они смогли олним прыжком добраться до врага Использовать их нужно в тех случаях. когда вы не можете достать угрожающих вам врагов пругими войсками. При использовании этих солдат рассчитывайте ходы наверняка: очень важно, чтобы ваш солдат успел прыгнуть в безопасное место, иначе, оставшись в расположении врага, он там и погибнет.





Несколько слов о терминаторах. Рядовых из этого отряда нужно распределить по двое, а сержант, которому просто необходим роторный пулемёт, может косить врага зтой игрушкой и без посторонней помощи

Что касается пулемётчика, то для него есть ещё и пара хитростей. Первая - вам нужно наколдовать на него ускорение одним из своих магов, что позволит ему сделать гораздо больше трупов в течение одного хода; вторая - никогда не расстреливайте обойму до конца. иначе их количество уменьшится на одну. Однако если вы сохраните хотя бы 20 патронов, то к следующей миссии обойма чудесным образом полностью восстановится (2 000 патронов), что позволит вам не думать о нехватке боеприпасов на всю оставшуюся кампанию. Иногда стоит давать пулемёт и другим членам отряда - так у них быс-





трее вырастут показатели, а сами они получат лишние медальки.

Вообще, старайтесь зарабатывать как можно больше медіней (как это сделать, читайте во встроенной в игру заниклопедии) с тававши бойцы будут более комфортино чувствовать, себя на поле оботь, е не сбенут и не упадут в обмоили ежутких? монстров (так уж не влечатляюще они выглядят в игре), созданных магией Хакоса. Этот фактор становится сосбенно актираным на более высоких уровнях сложности.





И ещё: одиноких бойцов располагайте в безопасных местах, подальше от битвы. Исключение составляют маги с боевыми заклинаниями, а также Калитан, которые могут оказать вам реальную помощь во время драки. Особенно хорошо прячыте ключевых бойцов, например, Тестимагіле в пятой основной миссии.

НЕСКОЛЬКО СЛОВ О МАГИИ Разобраться с системой магии

в игре не очень сложно. Начнем с самого основного, с

закличаеми. Они делится на три упровина, влимощих на бложность ки упровин, влимощих на бложность ки упровинений (и. следовательно, на вероятность их упсешного применения), а также на количество тре буемых, для прочтения едичиц мань. Самый экажой уровень – первый (все закличнания стоят по единице маны, в каждом спедующем уровне стоимость поднимается на едичецу».

В начале игры каждый ваш маг имеет первый уровень, что позволяет ему выучить только одно заклинание, но, повышая со временем уровень, он сможет выучить еще несколько закличаний, количество которых, прамо пропорционально уровню мага. Я а поле бов маг не столь ук грозная фигура. Но всё же некоторую помощь остальным войскам оказать сможет. В энщиклопедии сказано, что, достигнув высокого уровня, маг стигвится незаменимым и универсальным войном, но на практике это не очень заметно. Его собратья из доутих иго ресин Warhammer.

«старому миру»).
Про основные и необходимые заклинания уже было сказано выще, а с остальными вы сможете довольно легко разобраться, повиимательнее почитав энциклопедию. Вообще действительно стоящих заклинаний мало, уж поверям.

ли гораздо большее значение

(особенно в сериях, посвященных

Система заклинаний выполнена в стиле прелыдущих игр Warhammer (так уж принято): каждый маг имеет максимальное копичество елиниц маны, которые он может использовать. Каждую магическую фазу (в данном случае ход) количество единиц увеличивается (если не достигло максимума) либо уменьшается (если уже достигло максимума). При бездействии маг увеличивает показатель быстрее (устает от бега и стрельбы, наверное). Эта система не так сложна, как могло бы показаться из описания, и вы, без сомнения, легко овладеете её сутью и привыкнете к ней.

прохождение

Основные миссии будут описаны подробно, т. к. карты, на которых они разворачиваются, никогда не менното: Дополнительные миссии всегда генериуротся поновому, да и сами миссин ника ке вликот на прокождение и мисси скоих согдат и собрать кое-закие боев учето тактика их прокождения описана чуть выше.

Примечание: стороны света будут указываться относительно карты.

МИССИЯ №1: ВЕРНУТЬ РЕЛИКВИЮ Мерзкие последователи Хаоса

мерзкие последователи Хаоса украли очень важный артефакт, и теперь он находится в небольшом храме, защищённом фанатиками культа, а также несколькими пехотинцами Хаоса. Сопротивление будет очень слабое, но и вы сможете взять всего один тактический отряд. Очень советую вам прихватись собой Неаvy Bolter (взять его сможет только сержант), а также доукомплектовать весь отряд гранатами. После этого можете спокойно отправляться на задание.

на поле боя вы появитесь с востока. Наилучшей тактикой будет спокойное занятие выгодных позиций за деревьями и в ложбинах и отстрел всех приближающихся врагов. Ваша позиция вполне пригодна для отстрела сектантов.

пригодна для отстреня сектамтов. Наиболее эффективно уничтожать фанатиков снайперскими вышой шанс, что они погибнут после первого попадания. Когда вы таким образом покончите с внешней охраной, подведите всю групту к входу (двусторчата черная дверь с черепами) и из стрепкового оружив расчистите подхов. Ками расчисти опри-

Теперь с помощью кнопих «Ореп Door», которая загорится у ближайшего к двери согдата, от кройте дверь. Всем отрядом врывайтесь внутрь - вот тут вас ждут няют рекликции, актора, на средине квадратного запа в центре храма, а третий встретит вас недалеко от акода. Кроме того вам будут достаждать несколько фазадалеко от акода. Кроме того замерати в пределать не у у выстратительного у у у в затем сосредоточьте оточь на парнях в красном.

Сначала дайте вволю пострелять серханту из его большой штуки (если он потренируется, то сможет за один ход уничтожить вражеского сопдата), а уж затем добейте при необходимости из автоматов. Теперь подойдите изберите артефакт. Как только дотрометесь до него, миссия завернита

МИССИЯ №2: ПОРУГАННАЯ ЧЕСТЬ

Похоже, что воюет только ваш отряд, а все остальные имперские войска просто валяют дурака. Ну как можно было пропустить такой выпад и потерять столь важную добывающую колонию?! К тому же здесь втайне покоятся священные останки. Души тех, кому они принадлежат, теперь не могут успокоиться. Вы должны вернуть им спокойствие, а заодно отвоевать колонию. Противостоять вам будут около 20 сектантов и семь-восемь солдат. Зато и вам дадут возможность прихватить два отряда, да ещё станет доступен отряд разрушителей. Их обязательно возьмите

ИГРАЕ

с собой. Ещё совет: вооружите трёх бойцов, которые могут нести тяжёлое вооружение, базуками

Высадка из космического транспортника пройлёт в юго-восточном углу карты. Часть ваших солдат уже успела выйти наружу другие ещё находятся внутри. Если вы внимательно изучите корабль, то найдёте ящик, откуда ещё один ваш солдат сможет добыть базуку. Итак, у вас стало четыре бронебойщика. На них ляжет вся тяжесть отстрела вражеских солдат, а осталь-

ные займутся культистами. Всех автоматчиков, кроме одного, расположите под овражком рядом с вашим кораблем - для сидящих это идеальное место, чтобы укрыться от вражеских пуль, к тому же, привстав на время хода, они легко смогут уничтожать полбегающих сектантов. Один же пусть двигается по южному краю карты к вершине горки - оттуда он сможет простреливать всю местность перед кораблем и надежно защитит ваш левый фланг.

Четырёх обладателей базук расположите рядом с выходом из транспорта. Отсюда они без труда СНИМУТ ДВУХ СОЛДАТ НА ОСНОВНОМ здании добывающего комплекса.

Планомерно уничтожайте набегающих культистов. Вскоре вас решит проведать ещё пара солдат. но батарея из четырёх «больших калибров» не даст им подойти. Добивайте культистов и двигайте великолепную четвёрку к одинокому бойцу на горе. Оттуда вы заметите ещё одного солдата, который находится у второго здания комплекса. Разобравшись с ним, исследуйте юго-западный угол - обнаружите ещё одну потенциальную жертву для бойцов с базуками.

Теперь осталось уничтожить двух солдат у входа в пещеру, которую вы уже заметите к этому времени, и немногочисленную охрану в самом подземелье. Убив первых двух, подведите оставшуюся часть отряда к входу в пещеру. Впереди должны идти автоматчики Изнутри побегут сектанты - отстреляйте их и двигайтесь до поворота.

Здесь расположитесь следующим образом: бойцов с базуками загоните в самый угол, а одним автоматчиком выманите солдата. Убив его, вы практически расчистите проход к залу с телами. Несколько сектантов не в счет.

Зайдите в склеп, и миссия будет выполнена. Однако не спешите - вам ещё надо осмотреть ящик, иначе вы не получите его содержимого (это всегда нужно лелать до окончания миссии). Вообще запомните на будущее - необходимо осматривать ящики, чтобы получить их содержимое.

Теперь вам остается только согласиться с тем, что миссия выпол-

МИССИЯ №3

АТАКА КРЕПОСТИ

Командование приказало вам уничтожить гарнизон на небольшой планете Kimmerra 4, который мещает пролвижению остальных войск. На эту миссию вы можете взять три отряда и мага. Кроме того. Появится возможность взять отряд штурмовиков, который вам очень пригодится. Однако стоит произвести и некоторые изменения, касающиеся вашего тактического отряда и штурмовиков. Дело в том, что все надежды в этой миссии вам придётся возпожить именно на последних, но у них ещё



слишком мало опыта Поэтому в ОТРЯД ШТУРМОВИКОВ СТОИТ ВКЛЮЧИТЬ солдат из тактического отряда, как более опытных. Но обязательно оставьте в тактическом отряле старого командира, чтобы он, имеющий к этому времени уже приличный показатель Ballistic Skill, смог помочь своим товарищам огнем из базуки. Прихватите базуки кем только можно, остальных вооружите по своему усмотрению.

В этой миссии вы встретите сразу три новых вида вражеских солдат: Horned Berzercers, мага, а также чуловище Flash Hound

Вы начинаете миссию в юго-западном углу карты. Сразу же уничтожьте из базук солдата с Неауу Bolter на ближайшей вышке. Если не получится, залействуйте штупмовиков и добейте его. Потом прыгните всеми штурмовиками к стене крепости Соплат с автомата. ми и мага ведите на восток, к воротам. Через пару ходов, когда вы уже почти подойдёте к воротам. оттуда выбегут три берсеркера а также маг со своей собакой. Постарайтесь убить их, не задействуя штурмовиков, - они должны будут заняться охраной на башнях. И если с северо-восточной башни автоматчика смогут снять базуками, то остальными придётся заняться именно штурмовикам. Первой их целью должны стать солдаты на юго-восточной башне и южной стене, которые наверняка будут мешать вашей пехоте. Не забудьте спрыгнуть со стены после завершения операции.

Сразу же заметьте место, где стоит вражеский солдат с базукой. В следующий ход следует уничтожить его, и уж потом постепенно добить остальных. Оставшегося в живых берсеркера уничтожьте гранатами - ваши бойцы ещё не столь сильны, чтобы на равных драться с ним. После уничтожения всех врагов обратите свое внимание на то. что находится под навесом в центре крепости. Здесь вы найдёте много интересного. Но без потерь в этой миссии вряд ли обойдётся. Лично v меня, сколько раз я ни переигрывал, постоянно происходило одно и то же явление: во время вражеского хода около одного из моих бойцов появлялись два вражеских солдата и забирали его с собой. После этого один из слотов с солдатами оставался пустым...

Полный вариант статьи смотрите на нашем диске.



WORMS 2: ARMAGEDDON

РАЗРАБОТЧИК	Team 17	чередная игра из «червячьей» серии. Создатели внесли в
ИЗДАТЕЛЬ	Microprose	нее новое оружие, новые возможности, улучшили графи- ку (теперь стало возможным играть в разрешении
ВЫХОД	январь 1999 г.	1024х768). Также были добавлены новые режимы игры (в основном
ЖАНР	пошаговая стратегия + аркада	тренировочные). Появились новые звуковые схемы, наконец-то черви заговорили по-русски. Озвучивание в новой версии гораздо
ТРЕБОВАНИЯ	P-133, 32 M6	лучше, чем в предыдущих играх этой серии, также заслуживает по-
ГРАФИКА	******	хвал и музыкальное оформление игры. Улучшился интерфейс, он стал более удобным и понятным.

Правда, куда-то исчезли заставки, которые так радовали геймера в предыдущих играх.

В остальном «Червячки» не изменились. Разработчики заввляют, что если и будет создана новав игра из этой серии, то она станет принципиально новой. Изменится и стиль, и оформление, и дух. Ну что же, поживем – увидим, а пока можно наспаждаться и этим вполне достойным продолжением сериала.





Если вам понравились пре

дыдущие Worms, то и про

полжение вас не пазочалу

влево или вправо – двигать червя в соответствующем направлении.

Вверх или Вниз – полнимать

или опускать прицел.

Пробел – стрелять.

Движение мыши перемещает

экран.

Левая кнопка мыши – указать точку попадания для оружия, кото-

рое имеет самонавеление.

Правая кнопка — показывать меню оружия.

Клавиши F1 - F10 - быстро выбрать оружие (вызовите меню, и вы увидите, сколько раз и какую кнопку нужно нажать, чтобы вызавать соответствующее оружие).

Tab – позволяет переключаться между червями, когда это возможно.



Прыжок – клавиша Enter.
Маленький прыжок назад –
дважды быстро нажать Enter.
Подпрытнуть на месте – оди-

ночное нажатие Backspace.

Высокий но не плинный поы-

жок с переворотом через голову дважды быстро нажать **Backspace**. Маневр называется Backflip. Нахолясь на веревке, выбери-

те оружие, и с помощью Enter вы можете применить его с веревки (наиболее эффективно таким образом применять мины и динамит).

На веревке раскачайтесь достаточно сильно и отпустите её (клавиша **Пробел**). Пока вы в полете, быстро выстрелите веревкой еще раз (еще раз **Пробел**). и вы

вновь булете раскачиваться на веревке. (Маневр называется Swinging on the rope.) Таким образом вы не тратите веревку и двигаетесь настолько далеко, насколько вам позволит ваше умение. Веревка будет израсходована, когда червь окажется на земле и она булет отцеплена. На парашюте - Влево и Вправо позволяют контролировать направление паления Клавиша Вверх позволяет еще более замедлить скорость падения. При запуске овцы необходимо второй раз нажать Пробел для того, чтобы она взорвалась, аналогично - Mad Cow. После запуска Super Sheep при нажатии клавиши Пробел в первый раз она взлетает, во второй раз (или при столкновении с твердой поверхностью) - взрывается.



ИГРАБЕЛЬНОСТЬ

ОБШИЙ

РЕЙТИНГ



Aqua Super Sheep может летать и плавать. При запуске Grenade, Cluster Bomb и тому подобных предметов клавиши от 1 до 5 регулируют время до взрыва (в секунлах).

При запуске Air Strike и подобного перед тем, как указать точку. можно клавишами Влеео/Вправо изменить направление наносимых ударов. С помощью Fire Punch Віомтогсh можно собирать ящики. Из любого прыжка можно проводить разнообразные атаки.

ПРОХОЖДЕНИЕ

МИССИЯ 1: Pumpkin Problems

Для того чтобы вас допустили до выполнения этого и последующих заданий, необходимо получить бронзовую медаль в Basic Trainina.

В вашем распоряжении один червь со 150 Нр и 3 минуты времени (но не более 45 секунд на один ход) на то, чтобы забрать указанный яших

Вам выдается следующее снаряжение: 3 Shotgun, 2 Uzi, 4 Ninja Rope, 2 Girder, 1 Laser Sight

Выстрените в бому с напалмом, он выльется и увентоми друх вражеских червей. Переберитесь на другую стором (с помощье на другую стором (с помощье наверх. Можно и вначале забраться наверх за бочку, отойи от нее и выстренить му зъбърци, тогда второй выстренить му зъбърци, тогда вточеряя страва и соинуть его на мина, розможно, он пробые проходк, и сто пробыте себе дорогу с помошьо Зъбътдии и спускатиесь вниз на веревке. Заберите «цык».

МИССИЯ 2: Operation Market Garden

В вашем распоряжении два червя с сотней Нр у каждого и 10 минут времени (но не более 60 секунд на один ход) на то, чтобы уничтожить всех вражеских червей

Вам выдается следующее снаряжение: Grenade, 4 Shotgun, Fire Punch, 3 Blowtorch, 2 Girder.

Миссия весьма простая, можно выставить Сітейе и, забравшись на них, отстрениваться, можно пробить носик лежки и из этой весьма удобной норы отстреливать вражеских червей. Просто сгреляйте и убивайте беспозвоночных врагов.

МИССИЯ 3: All quiet in the library?

В вашем распоряжении шесть червей с сотней Нр у каждого и 10 минут времени (но не более 50 секунд на один ход) на то, чтобы уничтожить всех вражеских чер-

Вам выдается следующее снаряжение: Ваzooka, 1 Mortar, 6 Grenade, 2 Cluster Bomb, Uzi, Fire Punch, Dragon Ball, 2 Mine, 3 Blowtorch, 1 Drill, 3 Girder, 1 Baseball Bat, 3 Ninia Rope

Еще одна простая миссия по полному уничтожению вражеских червей. Скорее всего, вы не услеете убить всех до того, как произойдет ядерный удар, поэтому постарайтесь отвести их от края, но не собирайте червей в одну группу, так их очень легко уничтожить. В остальном – просто метко стреляйте, и вы выйдете победителем.

миссия 4:

Cool as Ice

В вашем распоряжении червь с 10 Нр, он должен уничтожить вражеского червя, задумавшего взорвать Южный полюс. Время не ограничено, но не более 40 секунд на один ход.

Вам выдается следующее снаряжение: 2 Jetpack, 1 Parachute.

Существует несколько способов пройти этот этап. Соберите три ящика и спрыгните на правый уступ. Далее воспользуйтесь Jetpack и перелетите на правую от моста сторону, соберите все ящики. Запустите по ящикам наверху моста самонаводящуюся ракету, причем поставьте точку наведения посреди моста и выстрелите строго наверх с максимальной сипой. Тогла имеются шансы, что ракета пробьет мост и разобьет ящики, при этом напалм может скинуть вражеского червя в воду. Если этого не произошло, сами забирайтесь к нему и добивайте тем оружием, какое нашли. Другой способ: соберите все ящики, пробейте мост динамитом и спуститесь к вражескому червю на веревке, убейте его (особо удобно использовать огнемет), только учтите - на второй ход червь применит авианалет, а на пятый ход - налет овцами!

миссия 5:

Do the Locomotion

В вашем распоряжении червь с 50 Нр и 3 минуты времени (но не более 60 секунд на один ход) на то, чтобы добраться до ящика, находящегося на правом краю карты. Вам выдается следующее снаряжение: 2 Shotgun с задержкой на 7 раундов, 1 Uzi с задержкой на 1 раунд, 2 Fire Punch, 3 Bundee.

MEDAE

Идите вперед, по пути возьми-TE SUIUK C Blowforch Kar TORING BHI остановитесь, используйте Blowtorch под углом наверх и пробивайте себе дорогу. Выпрыгните с помощью Fire Punch, выберитесь на поверхность, запрыгните на дерево и с помощью высокого прыжка назад заберитесь на вершину дерева. Вы возьмете ящик с Girder. Поставьте его в большом варианте, направив по диагонали к локомотиву, Забирайтесь на крышу, Затем спрыгивайте вниз и с помощью Shotgun и прыжков добирайтесь до ящика. Для безболезненного спуска можно использовать Випgee.





МИССИЯ 6: Sand in your Eye

В вашем распоряжении четыре червя с сотней Нр у каждого и 8 минут времени (но не более 40 секунд на один ход) на то, чтобы уничтожить всех врагов и взять определенный ящик.

Вам выдается следующее снаряжение: 3 Ваzоока, 2 Mortar, 3 Grenade, 5 Uzi, Longbow, Fire Punch, 2 Girder, 4 Ninja Rope, 5 Flamethower, 4 Petrol.





жения Secret Agent лучше всего пробить путь в воду и скинуть его рыбам на завтрак.

PAEM

МИССИЯ 7: Not Mushroom out there...

В вашем распоряжении червь с сотней Нр и 10 минут времени (но не более 60 секунд на один ход) на то, чтобы добраться до ящика на правом краю карты. Обратите внимание, что ландшафт не разрушается.



Вам выдается следующее снаряжение: 1 Ninja Rope.

Забирайтесь с помощью веревки на гриб, если не получается. то уже во вторую попытку рядом будет лежать 2 Girder Starter Pack. Идите по грибу и забирайте ящик с Girder Starter Pack. Перебирайтесь на второй гриб, можно спуститься вниз, взять еще олин Girder Starter Раск для того, чтобы построить себе путь над минами. Можно просто пропрыгать минное поле, точнее, часть его, но, скорее всего, вас не убьет, а отбросит вперед, при этом вы потеряете около 70 Нр. Берите ящик, стоящий на траве (это Teleport), отправляйтесь к главному ящику и берите его.

МИССИЯ 8: Big Shot

В вашем распоряжении червь с сотней Нр и 7 минут времени (но не более 60 секунд на один ход) на то, чтобы уничтожить всех врагов.

Вам выдается следующее снаряжение: 2 Longbow, 3 Handgun, 2 Uzi, Blowtorch, 3 Girder. Не стоит обращать внимание

на брифинг, у вас просто нет Shotgun, не говоря о бесконечных патронах к нему. Несмотря на то что вражеские черви могут выбирать, кому ходить, они могут делать это только в пределах одной команды. Если какая-то команда не может вам навредить, то она нападет на другую команду. В первый ход лучше всего вылезть направо наверх и уничтожить вражеского червя на цветке - стрела откинет его на мину. Второй стрелой можно ранить червя слева. Идите налево к нескольким червям. Наибольшую опасность представляет червь с Міпіацп. Уничтожьте его с помошью Uzi. прижав врага к стенке. После этого собирайте яники и поберитесь до червя, находящегося справа на лягушке.

МИССИЯ 9: Water Surprise

В вашем распоряжении два червя с 30 Нр у каждого и 6 минут времени (но не более 40 секунд на один ход) на то, чтобы уничтожить вражеского червя-генерала.

Вам выдается следующее снаряжение: 13 Longbow, 1 Girder.

Одна из наиболее сложных миссий: если вы плохо петаете с помощью овцы, то попрактикуйтесь на Super Sheep Racing перед началом этой миссии. Через пять ходов после начала игры враг получит Napalm Strike, а через восемь ходов после начала игры - Аіг Strike. В первый ход вставайте своим червем на голову другого червя и стреляйте из лука горизонтально направо (повернитесь направо и не меняйте прицел). После этого поднимитесь на вершину пирамиды и немного спуститесь направо так, чтобы хвост вашего червя загораживал чуть меньше половины толстой вертикальной синей линии, идущей из вершины пирамиды. Прицельтесь вверх на максимальный угол и стреляйте. Если вы все сделали правильно, верхняя мина упадет и не заденет вас

Во второй ход не сдвигайтесь с места и стреявийе под маскимальным углом вверх, спуститесь на право с пирамиды на дерево и стреявите под маскималь-ным углом вверх с того места, где впервые явост вашего черяя коснугоя дерева. Когда мина начнет падать, подпрытните, возможню, это спасет вашего черяя. Впрочем, это на так уж важно.

В третий ход встаньте туда, где в конце предыдущего хода стоял другой червь, и дважды выстрелите вверх под максимальным углом.

Забирайтесь наверх по башне, используя стрелы, которые вы в нее воткнули, хорошим подспорьем в этом нелегком деле вам будет высокий прыжок назад. С самой последней стрелы используйте Girder, причем поставьте его почти вертикально, заберитесь наверх и выстрелите дважды горизонтально на уровне самой высокой серой линии. Запрыгивайте на только что воткнутые стрелы и с помощью высокого прыжка назад забирайте ящик с вершины Эйфелевой башни. Запускайте Agua Sheep - это улучшенный вариант Super Sheep, она не только летает, но и плавает. Улетайте налево вниз плывите пол волой и выныпивайте полом с генералом. Взорвите вояку.

миссия 10:

Jurassic Worm

В вашем распоряжении четыре

В вашем распоряжении четыре червя с сотней Нр у каждого и 5 минут времени (но не более 30 секунд на один ход) на то, чтобы уничтожить Captain.

Вам выдается следующее снаряжение: Uzi, Dragon Ball, 2 Mine, 6 Ninja Rope.

В этой миссии вам придется изрядно покататься на веревке. Как можно быстрее необходимо забрать ящик с головы левого динозавра, в нем солержится 2 Моle Bomb. После этого необходимо доставить на спину левого динозавра еще одного червя и с его помощью запустить кротовую бомбу (крот бежит, при следующем нажатии клавиши Пробел подпрыгивает и под углом вгрызается в землю) так чтобы он (крот) добрался до капитана и взорвался вместе с ним (желательно - унеся его под воду). Если убить с первого раза не получилось, то спрыгивайте к капитану и добивайте его миной.

МИССИЯ 11: Chemical Warfare

В вашем распоряжении четыре червя с 90 Нр у каждого и 10 минут времени (но не более 50 секунд на один ход) на то, чтобы уничтожить всех вражеских червей.

Вам выдается следующее снаряжение: 2 Shotgun, Uzi, 1 Minigun, Longbow, Fire Punch, Dragon Ball, 1 Baseball Bat, 5 Ninja Rope, 2 Parachute, 1 Laser Sight, 2 Skunk с задержкой на два хода.

Обратите внимание, что ландшафт не уничтожается.

Вначале скиньте в воду червя, находящегося справа внизу, соберите ящики и уничтожьте тех червей, до которых можно добраться, только старайтесь заканчивать раунд под прикрытием, так как у врагов бесконечное число Аї стіке. Только у вас появятся Skunk, сразу выпускайте их так, чтобы они пробежали под вражескими червями и огравмли их, при этом постарайтесь не задеть своих. Потом дождитесь, пока у врагов не останется по 1 Нр, после чего добивайте их аккуратными выстрелами из Shotоил, в коайчем случае—12 ил. в коайчем случае—12

миссия 12:

No Substitute
В вашем распоряжении четыре червя с сотней Нр у каждого и 25 минут времени (но не более 50 секурд на один ход) на то, чтобы уничтожить всех вражеских чер-

вей. Вам выдается следующее снаряжение: Ваzooka, 1 Homing Missile, 3 Grenade, 2 Cluster Bomb, 2 Shotgun, 2 Uzi, Fire Punch, Dragon Ball, 1 Kamikaze, 1 Girder, 1 Holy Hand Grenade.

Главное – забраться как можно выше, а врагов скинуть пониже, тогда они утонут в прибывающей воде, а ваш червь выживет. Наиболее живучий червь тот, который стартует под деревом.

Поначалу уничтожьте как можпопачалу уничтожьте как можнесь скинуть вражеского червя с дерева (например, с помощью homing Missile). Заберитесь повыше своим червем. На самый верх дерева лучше не лезть, так как оттуда достаточно легко сбросить червя в миор.

МИССИЯ 13: Who left the floodgates open?

Для того чтобы вас допустили до выполнения этого и последующих заданий, необходимо получить серебряную медаль в Basic Trainina. В вашем распоряжении два червя с сотней Нр у каждого на то, чтобы уничтожить всех вражеских червей. Время не ограничено, но вода все прибывает, причем с огромной (коростых). На один хол от-

водится 30 секунд. Вам выдается следующее снаряжение: 4 Bazooka, 1 Homing Missile, 2 Mortar, 5 Grenade, 3 Shotgun. 3 Minigun, 3 Longbow, Prod, 4 Girder. 1 Baseball Bat, 3 Ninia Rope c 3aдержкой на три хода. Несмотря на то что вам даны два червя, проходить миссию придется одним второго просто не успеете спасти Выбирайтесь на нагромождение коробок справа и пробивайте себе путь наверх. Два хода вам придется существовать без веревок, поэтому для защиты от поднимаюшейся воды все средства хороши. Например, можно поставить Girder и на нем дождаться веревок. Вам

но просто дождаться смерти врагов.

МИССИЯ 14:
Super Sheep to the Rescue!

стоит забраться на самый верх в

правый верхний угол, оттула мож-

но пробить себе проход еще выше

и забраться туда. После этого мож-

В вашем распоряжении червь с 1 Нр и 5 минут времени (но не более 45 секунд на один ход) на то, чтобы уничтожить вражеского червяка.

Вам выдается следующее снаряжение: Super Sheep.

Существует два метода прохождения. Первый – нормальный: научиться как следует летать на Super Sheep и долететь до ящика, после этого убить вражеского червя. Второй метод – для ленивых: про-



сто взорвите и себя, и врага, после зтого зтап считается пройленным

MCPAER

МИССИЯ 15: Hot Stuff

В вашем распоряжении четыре червя с 65 Нр у каждого и 10 минут времени (но не более 40 секунд на один ход) на то, чтобы уничтожить всех воажеских червей

вам вържеских червеи.
Вам выдается следующее снаряжение: Bazooka, 1 Homing Missile, 2 Mortar, 2 Cluster Bomb, 5 Shotgun, Fire Punch, Dragon Ball, 1 Dynamite, 2 Mine, 1 Sheep, 3 Ninja Rope, 1 Fast Walk, 1 Holy Hand Grenade.

Walk, 1 Holy Hand Grenade.

Одна из сложных миссий: против вас воскот три черва с 300 Hp у
каждого! Верхичего можно скинуть
в воду с помощью динамита или
правильно нацеленной Homing
Missile (чуть правее черва). Остальные представляют весьма серьезную пооблему.





Против них можно использовать любые средства, но наиболее зфрективным решением будет добраться до приспособления (х2 датара) справа за последими червем и после этого взорвать рядом сервями (а они обычно достаточно близко друг от друга) Holy Hand Grenade.

Этого обычно хватает, но даже если не хватит, врагов после этого легко добить вручную.

После нескольких попыток наверху будут появляться ящики с Sheep Launcher и Old Woman, так что это еще более облегчит вашу жизнь.

МИССИЯ 16: Trouble on Mount Wormore

В вашем распоряжении два червя с 80 Нр у каждого и 5 минут времени (но не более 50 секунд на





один ход) на то, чтобы уничтожить вражеского червя-генерала.

вражеского червя-генерала. Вам выдается следующее снаряжение: 3 Mortar, Uzi, 1 Fire Punch.

Поменяйте черяя, соберите веревии забідняться на тору, потути постарайтесь сить как можно больше мин. Сбростве вражеского черва с помощью U2 на мины.Постепенно продвититесь вперед все тем же червем, от мин можно отпрытивать, они разрываются только через 4 секунды. Учтите: вражеские черви могут подраться друг с другом, если они не видят вас; не стоит мешать им, вам же будет процес.



Kamikaza



В вашем распоряжении три червя с 40 Нр у каждого и 8 минут времени (но не более 40 секунд на один ход) на то, чтобы уничтожить вражеского червя-генерала.

Вам выдается следующее снаряжение: 2 Handgun с задержкой на три хода, 1 Parachute, 1 Fastwalk с задержкой на четыре хода, 5 Select Worm

Довольно сложная миссия, необходимо очень точно рассчитывать действия по ходам, так как с шестого хода у врагов появляется бесконечное количество Air Strike. В первый ход подведите первого червя к домику (встаняте ірактисмиски под боччу, выберняє замись Моги, выберняє второго червя и встаньте ми на голому первого, затем еще раз выберите Switch Worm, выберняє третьего червя и залезьте на голому верхнего червя, запрытите на бочку, соберняє вщик с 2 бігдег, поставьте бігдег почти вертикальню, да так, чторы проходя, вы не задели мину, запорытните на поставленный біть достановняющим поставленный біть запрытните на поставленный ставленным запрытните на поставленным запратните на поставленным зап

Все это необходимо сделать за 40

секунд, но это достаточно просто. Во второй ход отойдите червем от бочки к стартовой позиции (налево до конца), переключитесь на того, кто строил Girder, и заберитесь им на самый верх, оттуда постройте еще один Girder диагонально к крыше, обходя вторую мину. Пройдите по нему, сколько сможете. В третий хол вновь выберите червя-строителя и, пройдя по крыше, возьмите еще один ящик, Постройте еще один Girder, на этот раз горизонтально, соединяя крыши лвух ломов. Пройдите по нему как можно дальше.

В четвертый ход переключитесь на того червя, который стоит под бочкой, отойдите им влево как можно дальше, взорвите бочку и. когда огонь кончится, вернитесь вправо как можно дальше. Пятый ход - вновь ходит червь-строитель, он должен собрать яшик на крыше посередине и построить горизонтально Girder, причем приставить его к крыше третьей башни. После этого необходимо спуститься по крыше центральной башни и перепрыгнуть на крышу правой башни, тем самым спрятавшись от авиаударов под Girder.

Шестой ход. – добение до того места, где на первом коду вы стромиста, где на первом коду вы стромиста, где на первом коду вы костромиста правжа, и с помощью высот орыжка назад запрытите на крышу. Ползите по построенному маршугу и спряв- все. под тем же сп'ет. Седьмой ход. – проделайте то же самое с третьми череж. Посе этого зрат начиет накрывать вас авмударами. Если повезет, то какая-нибуда из мин, попавших под ванаудар, отлетит к генералу и убъе гето, но томаловеротить.

Восьмой ход — вылезайте изпод Girder и двигайтесь направо, аккуратно спуститесь вниз, постарайтесь перепрыгнуть мины или, по крайней мерь, уничтожите этим червем обе мины внизу.

Девятый ход — вылезайте изпод Girder другим червем и добирайтесь до майора. Взорвав мину рядом с ним, вы уничтожите и вашего червя, и майора. На десятом ходу дойдите до генерала (используйте для безопасного приземления Parachute и можете идти с помощью Fast Walk) и взорвите мину рядом с ним, червь погибнет, но миссия будет пройдена.

миссия 18:

Rescue Agent Dennis!

В вашем распоряжении червьсупергерой с 200 Нр и 10 минут времени (но не более 40 секунд на один ход) на то, чтобы уничтожить всех вражеских червей и выбраться из этого ала.

Вам выдается следующее снаряжение: 2 Вагоока, 1 Homing Missile, 2 Grenade, 2 Cluster Bomb, 1 Ваnana Bomb, 2 Shotgun, 2 Uzi, 2 Handgun, 1 Minigun, 2 Longbow, 1 Dynamite, 1 Napalm Strike, 1 Blowtorch, 1 Drill, 1 Ninja Rope, 2 Temethrower, 10d Woman, 2 Skunk.

Для начала выстрелите из Shotдип влево и уничтожьте бочку с горючим, если повезет, то два в ражеских червя потибнут в море. После этого спускайтесь вняз по букве А до тех пор, пока вы не окажетесь точно под Акзаssin, перепрытните на букву Е и заберитесь в узкую щель.

Второй выстрел из Shotgun проведите по Assassin. Из конца щели в букае Е пробейте с помощью Вомотост двиру налево-на-верх, после этого влезьте в норубатие, на третий ход выбирай-тесь наверх, заберите вщих и с по-мощью Мілідию симные с букаы М двух червей. Если повезет, еще заорвется бомо и убъет греньего разберитесь с Assassin и General нахорящитесь с Assassin и General нахорящительного вижу букив Е.

Учтите, что на седьмом ходу произойдет землетрясение (перед ним сообщат: «Caution! Tectonic Movements), поэтому стоит находиться в таком месте, откуда непья упласть в ооду. Скорее всего, врати, стоящие наверху, погибнут в воде. Добейте выживших, и победа за вами.

МИССИЯ 19: Horny Nuke В вашем распоряжении червь с

сотней Нр и 4 минуты времени (но не более 45 секунд на один ход) на то, чтобы забрать ящик с ядерной бомбой и уничтожить всех вражеских червей.

Вам выдается Uzi.

Эта же карта используется в тренировочной миссии Crazy Crates, поэтому на ней можно потренироваться заранее.

Вам необходимо добраться до ящика; находящегося в левом нижнем углу. Для этого соберите ящики. стоящие рядом с вами, там вы найдете 2 Blowtorch и 2 Ninia Rope. С помощью Ninia Rope заберитесь как можно дальше (используйте перестановку веревки в полете) Возможно в тот же ход взять Drill. чуть левее и выше ящика с ядерной бомбой, вернуться к бомбе, пробить дорогу к ней и взять ящик. Если вы не так хорошо управляетесь с Ninja Rope, то просто потратите больше времени, это не так кри-ТИЧНО

После этого постарайтесь забраться как можно выше, так как вскоре вода начнет полниматься Когда время станет приближаться к концу, вражеские черви окажутся внизу, а ваш - достаточно высоко. Взрывайте ядерную бомбу, после зтого отстреливайтесь и ждите, пока враги не потонут.

миссия 20-Rumble in the **Farmyard**

В вашем распоряжении два червя с сотней Нр у каждого и 10 минут времени (но не более 60 секунд на один ход) на то чтобы уничтожить всех вражеских чер-

Вам выдается следующее снаряжение: 5 Bazooka, 5 Grenade. Shotgun, Fire Punch, 3 Blowtorch, 1 Girder, 2 Ninia Rope

С помощью одной из веревок доберитесь до капитана, возьмите на колодце ящик с динамитом, пробейте к капитану дыру Blowtorch и уничтожьте его. Это необходимо сделать как можно быстрее, иначе на вас обрушатся удары с воздуха.

Как только вы убили капитана, его логово станет вашим, из него довольно-таки удобно уничтожать оставшихся червей. На этом этапе будет землетрясение, но здесь оно почти безопасно, так как в волу упасть очень сложно

Добивайте вражеских червей, и победа ваша.

МИССИЯ 21: **Wooden Ambush**

В вашем распоряжении четыре червя с сотней Нр у каждого и 25 минут времени (но не более 30 секунд на один ход) на то, чтобы уничтожить всех вражеских червей

Вам выдается следующее снаряжение: 2 Mortar, 3 Grenade, 3 Uzi. Handgun, 5 Jetpack, 2 Ninja Rope, 2 Bungee

Еще один этап, в котором можно дать только общие рекомендации. Наиболее важной задачей поначалу является уничтожение двух вражеских червей слева с помошью одного вашего червя. Если это удастся сделать, то, скорее всего, вы победите на этом этапе Опасайтесь мин, двигайтесь крайне аккуратно. Возможно, в уничтожении двух червей справа помогут 2 Old Woman, находящиеся в ящике, стоящем посередине над тыквой.

Вы можете не торопиться, но к 10 ходу враги начнут применять Аіг Strike, которых у них 5 штук, а затем начнут телепортироваться. Так что лучше закончить их уничтожение до того, как они активно начнут применять поддержку с воздуха.

МИССИЯ 22:

Go Bananas! В вашем распоряжении три червя со 100 Нр у кажлого и 5 минут времени (но не более 50 секунд на один ход) на то, чтобы забрать определенный яшик

Вам выдается следующее снаряжение: Bazooka, 5 Grenade, 3 Handgun, Uzi, Dragonball, 1 Baseball Bat, 1 Blowtorch, 2 Bungee: 1 Low Gravity и 2 Parachute с задержкой на 4 раунла

Как только время истечет, начнется землетрясение, оно сбросит ящик в воду, поэтому необходимо успеть его забрать до землетрясения.

В первый ход выйдите червем на вершину виноградной лозы и с помощью Bazooka уничтожьте вражеского Sentry (выстрелите под него). Как только выстрелите, прыгайте на яблоко, вас слегка ранит, но это неважно Во второй ход оставьте гранату

там, где к черенку большого яблока крепится листок, после этого убегайте, чтобы вас не задело взрывом. Это откроет вам путь к бананам.

В третий ход пробивайте себе путь сквозь банан с помощью Blowtorch, было бы весьма кстати, если бы враг выстрелил в банан с противоположной стороны

В четвертый ход с помощью Bazooka откройте себе проход сквозь банан (непростая операция, необходимо пустить ракету точно по пробитому туннелю).

На пятый ход вам станут доступны парашюты, дойдите до самого верха второго банана и спрыгивайте вниз, используя парашют. Когда вы пролетите мимо мины, поворачивайте влево и берите яшик.

миссия 23: The Drop Zone

В вашем распоряжении шесть червей с сотней Нр у каждого и 4 минуты времени (но не более 35 секунд на один ход) на то, чтобы **УНИЧТОЖИТЬ ВСЕХ ВРАЖЕСКИХ ЧЕР-**BOŬ

MEDAEN

Вам выдается следующее снаряжение: Parachute, 2 Girder, 1 Fire Punch, 5 Suicide Bomber.

Миссия непростая, вам необходимо спрыгивать с парашютом вниз и уничтожать противника с помощью Suicide Bomber, Одного из вражеских червей необходимо убить с помощью Fire Punch (например, самого правого скинуть налево или третьего по счету червя отбросить на мину)

С помощью Girder вы можете увеличить место старта, особенно полезно, если враг уничтожил край **уступа**

После нескольких неудач вам выдадут в ящике 2 Shotgun, это крайне упрошает миссию



миссия 24: Countdown to Armageddon

В вашем распоряжении три червя с сотней Нр у каждого и 30 минут времени (но не более 35 секунд на один ход) на то, чтобы **УНИЧТОЖИТЬ** ВСЕХ ВРАЖЕСКИХ ЧЕРвей, причем так, чтобы определенный червь выжил.

Вам выдается следующее снаряжение: 1 Mortar, Grenade, 2 Cluster Bomb, 4 Shotgun, Uzi, 1 Mine, 1 Baseball Bat, 2 Girder, 3 Ninja Rope, 1 Fire Punch, Prod.

На этом этапе многое зависит не от умения, а от удачливости, но все же стоит попытаться что-то сделать самим. В первый ход доберитесь до капитана и выкиньте его из





его норы. Используйте Baseball Bat, прицельтесь как можно выше и налево, он отлетит от стены направо и вылетит из своей берлоги.

Во второй ход доберитесь до майора и закиньте его с помощью Prod в теперь уже пустую нору капитана. На третий ход также залезайте

в нору капитана и закрывайте вход с помощью Girder. Затем можно построить еще один Girder. После соберите ящики слева

После соберите ящики слева (Girder и Girder Starter Kit), а также подберите аптечки, сбросьте червя с помощью Fire Punch.

Затем расставляйте Girder так, чтобы обеспечить наибольшую защиту для майора, причем ставьте как горизонтальные, так и диагональные Girder. После этого остается только молиться



После этого запускайте овцу, если все сделано правильно, то она пробежит весь путь. Взрывайте овцу, когда она достигнет самой правой стойки. Она взорвет бочку, бочка, в свою очередь, взорвет

Если по каким-либо причинам овца не добежала, попытайтесь взорвать ящик гранатами, хотя это совсем не просто. Учтите, ваш червь неподвижен в этой миссии.

MИССИЯ 26: Mad Cows

В вашем распоряжении четыре червя с сотней Нр у каждого и 10 минут времени (но не более 20 секунд на один ход) на то, чтобы уничтожить всех вражеских червей.

Вам выдается спедующее снаряжение: 4 Вагоока, 1 Homing Missile с задержкой на 4 хода, 1 Mortar, 3 Grenade, 2 Cluster Bomb, 2 Shotgun, Handgun, 2 Uzi, 1 Fire Punch, 1 Dragon Ball, 1 Dynamite, 1 Air Strike с задержжой на 3 хода, 1 Blowtorch, 1

Petrol Bomb, 1 Ninja Rope. Эта миссия практически не отличается от обычной игры (разве что 20 секунд на ход — маловато), поэтому в ней трудно дать какиенибудь советы.

Да, кстати, в этой миссии можно выбирать червя перед ходом, не забывайте этим пользоваться. С неба время от времени будут сваливаться подарки типа Utility, которые будут удваивать время вашего хода.

МИССИЯ 27: Bazooka on the Rocks

В вашем распоряжении четыре червя с сотней Нр у каждого и 10 минут времени (но не более 30 секунд на один ход) на то, чтобы уничтожить всех вражеских червей.

Вам выдается следующее снаряжение: Bazooka, 1 Girder.

одна из трудных миссий. Компьюгер умеет стрелять из Вазоока, при ветре весьма неплохо и продемонстрирует вам это умение, адобавок у его череве есть гранаты. Просто отстреливайтесь, и вашей первой целью должен стать майор, К третьему хору (если это не первая ваша попытка) с неба свалится заших с Ноліпо Мізків.

Самый нижний червь вам не нужен и даже мешает, так как к нему переходит ход. Просто спрыгните им в воду. Как можно быстрее (но не в ущерб здоровью или уничтожению майора) подойдите к краю мамонта, на котором вы начинаете этот уровень, и поставьте Girder, тогда вы сможете попадать на территорию противника, собирать аптечки и Utility, которые палают к нему.

После этого просто отстреливайте вражеских червей. Учтите, что снаряды, выпущенные вами из Ваzooka, довольно ощутимо сносятся ветром.

MИССИЯ 28: Stolen Goods

В вашем распоряжении два червя с 30 Hp у каждого и 7 минут времени (но не более 40 секунд на один ход) на то, чтобы уничтожить всех вражеских червей.

Вам выдается следующее снаряжение: Shotgun, Uzi, 6 Blowtorch, 3 Girder, 5 Ninja Rope. Существует два способа прой-

ти этот зтап, один из которых основан на ошибке в игре и, скорее всего, после патча работать не будет. Вначале описан именно он.

Вы можете поставить веревку точно под себя.

Для этого необходимо прицелим из другого оружия, направив его в землю, после этого подпрыгнуть с помощью клавищи Васкврасе, переключиться на Ninja Rope (F8) и выстрелить из нее (это все должно быть сделано достаточно быство).

Начинайте двигаться влево. Используя этот прием несколько раз, вы сможете добраться до противника, с помощью Blowtorch пробиться внутрь буквы О и взять Sheep Strike.

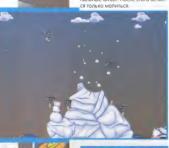
во второй ход используйте его и, если вражеские черви не погибли, пробивайтесь к следующему ящику, в нем находятся Carpet Bomb. Они, скорее всего, завершат начатое овцами.

При нормальном прохождении советуем не особо высовываться. Если вы хорошо пользуетесь веревкой, то можете пропрыгать под буквами.

После этого стоит добраться до Sheep Strike, а дальше, скорее всего, вы победите.

МИССИЯ 29: Sinking Ice Cap

В вашём распоряжении червь с 55 Нр и 5 минут времени (но не более 30 секунд на один ход) на то, чтобы уничтожить всех вражеских червей.



МИССИЯ 25: Mars Star

В вашем распоряжении червь с 30 Нр и 3 минуты времени (но не более 60 секунд на один ход) на то, чтобы уничтожить определенный яшик.

Вам выдается следующее снаряжение: 2 Grenade, 1 Sheep, 1 Girder Starter Pack, 2 Petrol Bomb. Достаточно простой этап по

сравнению с предыдущими. Если вы хотите поподробнее ознакомиться с зтапом заранее, зайдите в тренировку под названием Super Ship Racing.

Правда, в этом этапе вам не придется летать с помощью Super Sheep. Вам необходимо правильно поставить Girder. Первые два соединяют вас и второй участок земли, в следующем проеме Ставьте один Girder горизонтально, чуть ниже самых высоких частей ландшафта, оставшиеся два Girder

Вам выдается следующее снаряжение: 6 Ninja Rope, 4 Freeze, 5 Blowtorch

В первый ход с помощью веревки доберитесь до пня, который находится на левом краю карты. после этого пробивайте себе проход в пень с помошью Blowtorch Делайте это так, чтобы несколько раз проехать по вражескому челвю, это должно убить его.

Во второй хол возвращайтесь на центральное дерево, на его вершину, и замораживайте вашего чеовя

В третий ход доберитесь к дому, подберитесь к нему снизу слева. после этого пробивайте проход в дом и уничтожайте вражеского червя

На четвертый ход с помощью веревки переберитесь через дом и уничтожьте червя с другой стороны (возможно, на это лействие придется потратить два хода)

На следующий ход постарайтесь подобраться как можно ближе к центральному дереву, в конце хода заморозьте себя.

Подберитесь к вражескому червю и убейте его. Вам вовсе не обязательно остаться в живых, что упрощает ситуацию

миссия зо: Aim Long, Aim True

В вашем распоряжении червь с 80 Нр и 3 минуты времени (но не более 45 секунд на один ход) на то. чтобы уничтожить всех вражеских червей

Вам выдается следующее снаряжение: Grenade, Girder, 2 Girder Starter Pack

В этой миссии вам придется как следует научиться пользоваться гранатами. Учтите, ваш червь неполвижен

В первый ход используйте Girder Starter Pack, Bce Girder CTABbте большими, первый Girder поставьте так, чтобы он стоял диагонально (наверх и направо) от самого левого вражеского червя и создавал маленькую воронку, в которую можно легко закинуть свою гранату.

Второй Girder поставьте вертикально слева от третьего слева вражеского червя. Третий и четвертый Girder поставьте рядом с собой. слева - вертикально, справа - диагонально, пятый Girder поставьте вертикально как можно выше и

На второй ход с помощью гранаты убейте вражеского червя, находящегося на красной бочке с маслом

На третий ход воспользуйтесь вторым Girder Starter Pack и создайте дорожку от крайнего правого вертикального Girder, по кото-

рой граната будет скатываться к генералу. Если что-то останется, защитите себя, но не перекройте себе поле стрельбы После этого начинайте уничто-

жать вражеских червей. МИССИЯ 31: Goody Two-Shoes

В вашем распоряжении червь с сотней Нр и 2 минуты времени (но не более 35 секунд на один ход) на то. чтобы уничтожить всех вражеских червей

Вам выдается следующее снаряжение: Handgun, 1 Shotgun, 1 Fire

Punch. 4 Blowtorch, 2 Girder Непростая миссия Лля начала пробейте себе проход через левый ботинок, между раундами прячьтесь в созданную нору. Если вам повезет, то, возможно, вы скинете вражеского червя в воду. Возьмите ящик и запустите Super Sheep, после этого все зависит от того, как хорошо вы летаете с помощью этой овцы. Желательно собрать все ящики и взорвать вражеского червя. В ящиках (при первой попытке, а дальше - больше) слева направо: 1 Airstrike, 5 Mortar, 4 Cluster Bomb, 2 Girder, 9 Grenade, 3 Ninja Rope, 2 Baseball Bat. Вам необходимы Ninja Rope. Далее действуйте в зависимости от того, какое оружие вы взяли. Через две минуты после начала раунда наступает Sudden Death, но на этом этапе он поможет вам, так как враг не сможет выбирать червей, а вода полнимается крайне медленно.

миссия 32: Trouble in Toy Store В вашем распоряжении три

червя с сотней Нр у каждого и 10 минут времени (но не более 60 секунд на один ход) на то, чтобы защитить важного червя

Вам выдается следующее снаряжение: Mortar, 1 Grenade, 2 Cluster Bomb, Uzi, 1 Dynamite, 2 Girder.

Трудная миссия, вам необходимо защитить червя-ученого.

Вначале необходимо убить Азsassin, находящегося под ученым. Затем залатайте с помощью Girder дыры в вашей обороне и отойдите вашими червями от ученого (иначе его может задеть шальная пуля или граната). Неоценимую помощь в уничтожении вражеских червей окажут ящики, которые можно уничтожать для того, чтобы убить врага.

миссия за: Spectral Recovery

В вашем распоряжении два червя с сотней Нр у каждого и 10 минут времени (но не более 30 секунд на один ход) на то, чтобы забрать специальный яшик.

Вам выдается следующее снаряжение: 2 Grenade, 5 Shotgun, 4 Fire Punch, 7 Blowtorch.

Первый ход - левый червь пробивается налево горизонтально с помощью Blowtorch



MIPAEN

Второй ход - правый червь пробивается налево-вниз с самой нижней точки той воронки, в которой, скорее всего, он стоит

Третий ход - левый червь пробивается налево горизонтально с помощью Blowtorch.

Четвертый ход - правый червь далее пробивается налево-вниз.

Пятый ход - левым червем вновь пробивайтесь налево из самой левой точки.

Шестой ход - правый червь пробивается далее налево-вниз. Седьмой ход - левый червь с

безопасного расстояния лважды стреляет из Shotgun горизонтально налево (это должно пробить плен-

Восьмой ход - правый червь пробивается направо-вниз в дыру, в которой стоит ящик, причем ящик необходимо взять в этот же ход.

Девятый ход - левый червь ставит горизонтально короткий Girder

Десятый ход - просто ничего не лепаем

Одиннадцатый ход - левым червем забирайте яшик, это завер-ШИТ ПООХОЖЛЕНИЕ МИССИИ

Rcel





КОДЫ, ПАРОЛИ, СЕКРЕТЫ



не тормози!

В основном меню (набирать быстро, после правильного набора должен быть слышен специфический звук):

allcars - все машины; alltracks — все трассы; addmissile - ракеты;

addturbo - Typ6o: addlife - полная жизнь; addshield - полный щит;

addearthquake - небольшое землетрясение; addmine - мина:

addohost - машина-невидимка

Во время игры: winrace - выиграть заезд;

winflygame - выиграть игру с блохами.

Секретный джип («Чародей») достается после того, как вы побьете рекорд в игре с блохами (щёлкните в правом нижнем углу основного меню).

BALDUR'S GATE

Просмотр всех видеороликов Откройте файл baldur.ini и произведите в нем следующие из-

менения [Movies] DEATHAND=1, REST=1, BGSUNSET=1, BGENTER=1, IRONTHRN=1, PALACE=1, TAVERN=1, DUNGEON=1, BGSUNRIS=1, CAMP=1, WYVERN=1, BHAAL=1, SEWER=1, END-MOVIE=1, ELDRCITY=1, MINEFLOD=1, ENDCRDIT=1, GNOLL=1, NASHKELL=1, BG4LOGO=1, TSRLOGO=1, BILOGO=1, INFELOGO=1, INTRO=1, FRARMINN=1, BEREGOST=1

Нам опять потребуется файл Baldur.ini в директории Baldur's Gate. Откройте его и добавьте строчку Cheats=1 в [Game Options] entry. Затем сохраните файл и запустите игру. В игре нажмите Ctrl + Tab. Это предоставит вам доступ к консоли, в которой вам предстоит вводить чит-коды. Вы сможете также закрыть эту консоль, нажав Ctrl + Tab. Напечатайте следующие коды в точности так, как они приведены, затем нажмите клавишу Enter для их активизации.

Cheats:TheGreatGonzo() - вызвать десять киллеров-цыплят, которые станут защищать вас;

Cheats:FirstAid() - создать пять лечебных порций, пять порций, нейтрализующих яд, и один свиток с заклинанием stone to

Cheats:Midas() - дает вам 500 единиц золота; Cheats:CowKill() - создать заклинание CowKill, если вы нахо-

дитесь неподалеку от коровы; Cheats:DrizztAttacks() - создать враждебного Drizzt'a; Cheats:DrizztDefends() - создать дружественного Drizzt'a; Cheats:CriticalItems() - генерирует все critical items в игре; Cheats:Hans() - переносит ваших героев на free adjacent area;

Cheats:ExploreArea() - помечает всю территорию в качестве исследованной После того как вы отредактировали файл Baldur.ini в директории Bgate (а это было сделано для того, чтобы активизировать другие коды), вы можете использовать следующие коды

CLUAConsole:SetCurrentXP(«8900») - установить очки опыта для всех членов партии количеством 8900;

CLUAConsole:CreateCreature(«ууу») - создать существо «ууу», где «ууу» – имя существа или NPC'a. Например: CLUA-Console: CreateCreature(«Ray») создаст gibberling CLUAConsole:CreateCreature(«Khalid») создаст Khalid'a.

CLUAConsole:CreateCreature(«Noober») создаст лучший NPC в Примечание: имена, которые вы печатаете, должны ограничиваться шестью знаками. Поскольку не все имена отвечают

этому требованию, вводить их следует сокращенно (Jaheira «Jaheir» и так далее) CLUAConsole:CreateItem(«ххх») - создать предмет «ххх», где «ххх» - название предмета. Полный список предметов приво-

лится ниже BOOK02 - Spell Book AMUL01 - Necklace of Missiles BOOK03 - +1 con AMIII 02 - Necklace

AMUL04 - Studded Necklace with BOOK05 Zins Gems - Bluestone Necklace BOOK 06 BOOK 07 AMILLOS - Anni Mani Necklace

- Rainbow Obsidian AMUL07 вооко9 - Tiger Cowrie Shell POOT01

AMUL08 Necklace - Silver Necklace AMILI 09 AMUL10 - Gold Necklace

AMUL11 - Pearl Necklace AMUL12 - Laeral's Tear Necklace (3000 op) - Bloodstone Amulet AMUL13

- Amulet of Protection +1 AMUL14 - Shield Amulet AMUI 15 A MALII 16 - Amulet of Metaspell Influence (+1 2nd level spell)

AROW01 - Arrow AROW02 - Arrow +1 AROW03 - Arrow of Slaving AROWNA - Arid Arrow AROW05 - Arrow of Biting

AROW06 - Arrow of Detonation AROW07 - Arrow or Dispelling AROW08 - Arrow of Fire AROW09 - Arrow of Ice AROW10 - Arrow of Piercing

AROW11 - Arrow +2 AROW1A - Arrow +2 (different graphic)

- Battle Ave A V1H01 - Battle Axe +1 AY1HD2 AX1H03 - Battle Ave +2 AX1H04 - Throwing Axe

- Throwing Axe +2 ΔX1H05 RELTO1 - Girdle BELT02 - Golden Girdle - Girdle of Bluntness BELT03

- Girdle of Piercing RELTO4 - Girdle of Sex Change DELTOS BI LINO1 - Club BI UN02 - Flail

BLUN03 - Flail +1 - Mace BI UN04 BILLINOS - Mace +1 BLUN06 - Morning Star - Morning Star +1 BLUN07 BOLT01

- Bolt +1 BOLTO? - Bolt of Lightning BOLT03 - Rolt of Biting BOLT04 BOLT05 ROLT06

- Bolt of Polymorphing BOOK01 - Magical Book

BOOK04

BOOKOB - +1 wis - Normal Book - Boots of Speed - Roots of Stealth BOOT02 BOOT03

- Boots of the North BOOT04 - Boots of Avoidance - Boots of Grounding BOOT05 BOW01

POW02 - Composite Long Bow +1 BOW03 - Long Bow +1 ROW04 BOW05 - Short Bow - Short Bow +1 ROW06

- Long Bow of BOW07 - Eagle Bow - Bracers of Defense AC B BRACO1 DRACO2 - Bracers of Defense AC 7

BRACO3 - Bracers of Defense AC 6 BRAC04 - Bracers of Archery BRAC05 - Bracers - Gauntlets of Ogre Power BRAC06 - Gauntlets of Dexterity BRACO7

- Gauntlets of Fumbling BRACOB - Gauntlets of Weapon Skill - Gauntlets of Weapon BRAC10 - Rullet BULL01 - Bullet +1

BIII I D3 - Bullet +2 CHAN01 - Chainmail - Chanmail +1 CHANO2 CHAN03 CHAN04 - Splint Mail - Splint Mail +1 CHAN05

BULL 02

- Mithril Chain Mail +4 CHANGE - Cloak of Protection +1 CLCK01 CLCK02 - Cloak of Protection +2 - Cloak of Displacement CLCK03 - Cloak of the Wolf CLCK04 Cloak of Balduran

- Cloak of Non-Detection CLCK06 CLCK07 - Nymph Cloak DAGG01 - Dagger DAGG02 Dagger +1 - Dagger +2 DAGG04 - Dagger +2, Longtooth DAGG05

- Throwing Dagger DART01 - Dart +1 DARTO2 DARTO3 - Dart of Stunning

L	DART04	- Dart of Wounding	MISC70	- Deloma's Statue	RING11	- Silver Ring	SCRL81	- Sleep
Σ	HALB01	- Halberd	MISC72	- The Claw of Kazgaroth	RING12	- Onyx Ring	SCRL81	- Chill Touch
=		- Halberd +1	MISC73	- The Horn of Kazgaroth	RING12	- Jade Ring	SCRL83	- Chromatic Orb
υ		- Halberd +2	MISC74	- The Candle	RING14	- Greenstone Ring	SCRL84	- Larloch's Minor Drain
RO	HAMM01	- War Hammer	MISC79	- Female Body	RING1S	- Bloodstone Ring	SCRL8S	- Blur
1	HAMM02	- War Hammer +1	MISC80	- Male Body	RING16	- Angel Skin Ring	SCRL86	- Detect Evil
CD-	HAMM03	- War hammer +2	MISC83	- Key to River Plug	RING17	- Flamedance Ring	SCRL87	- Detect Invisibility
a	HELM01	- Helmet	MISC84	- Boo (GO FOR THE EYES	RING18	- Fire Opal Ring	SCRL89	" Horror
7	HELM02	 Helm of Opposite 		BOO!)	RING19	- Ruby Ring	SCRL90	- Invisibility
U.		Alignment	MISC8S	- Mulahey's Holy Symbol	RING20	- Ring of Energy	SCRL91	- Knock
ī.	HELM03	- Helm of Glory	MISC86	= Bandit Scalp	RING21	- Ring of Infravision	SCRL92	- Know Alignment
PC	HELM04	- Helm of Defense .	MISC87	- Contaminated Iron	RING22	- Ring of Holiness	SCRL93	- Luck
Ä		- Helm of Infravision	MISC88	- Rabbit's Foot	RING23	- Ring of Folly	SCRL94	- Resist Fear
ь		- Helm of Charm Protection	PLAT01	- Plate Mail Armor	SCRL02	- Spell Scroll	SCRL95	- Melf's Acid Arrow
		- Helm of Balduran	PLAT02	- Plate Mail +1	SCRL03	- Protection from Acid	SCRL96	- Mirror Image
v	LEAT01	- Leather Armor	PLAT04	- Full Plate Mail	SCRL04	- Protection from Cold	SCRL97	- Stinking Cloud
_	LEAT02	- Leather Armor +1	PLATOS	- Full Plate Mail +1	SCRLOS	- Protection from Electricity	SCRL98	- Strength
Σ	LEAT03	- Leather Armor +2	PLAT06	- Ankheg Plate Mail	SCRL06	- Protection from Fire	SCRL99	- Web
	LEAT04	- Studded Leather Armor	POTN02	Potion of Fire Resistance	SCRL07	- Protection from Magic	SHLD01	- Small Shield
MO	LEATOS	- Studded Leather Armor +1	POTN03	- Potion of Hill Giant	SCRL08	- Protection from Poison	SHLD02	- Small Shield +1
MI.	LEAT06	- Studded Leather Armor +2.		Strength	SCRL09	- Protection from Undead	SHLD03	- Medium Shield
ь.		missile attraction	POTN04	- Potion of Frost Giant	SCRL10	- Cursed Scroll of Weakness	SHLD04	- Medium Shield +1
1	LEAT07	- Studded Leather Armor +2		Strength	SCRL1S	- Protection from	SHLDOS	- Large Shield
۵		- Shadow Armor	POTNOS	- Potion of Fire Giant	Jeneis	Petrification	SHLD06	- Large Shield +1
iii)	MISC01	- Winter Wolf Pelt	. 011103	Strength	SCRL18	Cursed Scroll of Stupidity	SHLD06	- Large Shield +1, +4
Ū	MISC07	- Gold Piece	POTN06	- Potion of Cloud Giant	SCRL18	Agannazar's Scorcher	SHLDU/	vs Missiles
•	MISC12	- Ankheg Shell	FOTHOU	Strength	SCRLID SCRLIC	- Ghoul Touch	SHLD08	- Buckler
0	MISC13	- Samuel (body)	POTN07	- Potion of Storm Giant	SCRLIC SCRLID	- Clairvoyance	SHLD08	- Buckler
U	MISC16	- Fire Agate Gem	POTNOT	Strength	SCRLID SCRLIF	- Clairvoyance		- Buckler
<u>o</u>	MISC17	- Lynx Eye Gem	POTN08	- Potion of Healing	SCRLIE SCRLIF	- Dispel Magic - Flame Arrow	SHLD10	- Buckler
_	MISC17	- Sunstone Gem	POTN09	- Potion of Heroism			SHLD11	- Small Shield
	MISC19	- Turquoise Gem	POTN10	- Potion of Invisibility	SCRL1G	- Fireball	SHLD12	- Small Shield
•	MISC20	Bloodstone Gem		- Potion of Invisibility	SCRL1H	- Haste	SHLD13	- Medium Shield
_	MISC20 MISC21	- Bloodstone Gem	POTN11	- Potion of Invulnerability	SCRL11	- Hold Person	SHLD14	 Medium Shield
≥		- Skydrop Gem	POTN12	- Potion of Stone Giant	SCRL1K	- Lightning Bolt	SHLD1S	- Large Shield
=	MISC22	- Andar Gem		Strength	SCRL1L	- Monster Summoning I	SHLD16	- Large Shield
υ.	MISC23	– Jasper Gem	POTN13	 Oil of Firey Burning 	SCRL1M	 Non-Detection 	SLNG01	- Sling
ROM	MISC24	- Tchazar Gem	POTN14	- Oil of Speed	SCRL1N	- Protection from Normal	SLNG02	- Sling +1
	MISC2	- Zircon Gem	POTN1S	- Red Potion		Missiles	SPER01	- Spear
1	MISC26	- Iol Gem	POTN16	- Violet Potion	SCRL10	- Slow	SPER02	- Spear +1
A	MISC27	- Moonstone Gem	POTN17	- Elixir of Health	SCRL1P	- Skull Trap	SPER03	- Spear +3, Backbiter
	MISC28	- Waterstar Gem	POTN18	- Potion of Absorption	SCRL1Q	 Vampine Touch 	STAF01	 Quarterstaff
D.	MISC29	- Zrose Gem	POTN19	- Potion of Agility	SCRL1R	- Wraith Form	STAF02	- Quarterstaff +1
_	MISC30	- Chrysoberyl Gem	POTN20	- Antidote	SCRL1S	- Dire Charm	SW1H01	- Bastard Sword
13	MISC31	- Star Diopside Gem	POTN21	- Potion of Clarity	SCRL1T	Ghost Armor	SW1H02	- Bastard Sword +1
		- Shandon Gem	POTN22	- Potion of Cold Resistance	SCRL1U	- Confusion	SW1H03	- Bastard Sword +1,
1		 Aquamarine Gem 	POTN23	- Oil of Speed	SCRL1V	- Dimension Door		Shapeshifters
_	MISC34	- Garnet Gem	POTN24	 Potion of Defense 	SCRL1Y	 Improved Invisibility 		- Long Sword
•	MISC3S	- Horn Coral Gem	POTN2S	- Potion of Healing	SCRL1Z	- Minor Globe of	SW1H0S	- Long Sword +1
	MISC36	- Pearl	POTN26	- Potion of Explosions		Invulnerability	SW1H06	- Long Sword +2
Σ	MISC37	- Sphene Gem	POTN27	Potion of Firebreath	SCRL2A	- Monster Summoning II	SW1H07	- Short Sword
	MISC38	- Black Opal	POTN28	- Potion of Fortitude	SCRL2D	- Animate Dead	SW1H08	- Short Sword +1
0	MISC39	- Water Opal	POTN29	- Potion of Genius	SCRL2E	- Cloudkill	SW1H09	- Short Sword +2
~	MISC40	- Moonbar Gem	POTN30	- Potion of Infravision	SCRL2F	- Cone of Cold	SW1H10	- Short Sword of
œ	MISC41	- Star Saphire(sic)	POTN31	- Potion of Insulation	SCRL2G	- Monster Summoning III		Backstabbing
ī.		- Diamond	POTN32	- Antidote	SCRL2H	- Shadow Door	SW1H13	- Moonblade
		- Emerald	POTN33	- Potion of Magic Blocking	SCRL21	- Letter	SW1H1S	- Scimitar +3, Frostbrand
۵	MISC44	- Kings Tears	POTN34	- Potion of Manic Protection		- Letter	SW2H01	- Two Handed Sword
0	MISC4S	- Roque Stone	POTN3S	- Potion of Magic Shielding	SCRL3D	- Letter		- Two Handed Sword +1
υ.	MISC47	- Golden Pantaloons	POTN36	 Potion of Master Thievery 	SCRLS6	- Cure Serious Wounds	SW2H03	- Two Handed Sword,
	MISC48	- Idol	POTN37	- Potion of Mind Focusing	SCRLS8	- Free Action		Berserking
	MISC49	- Melicamp the Chicken	POTN38	- Potion of Mirrored Eyes	SCRLS9	- Neutralize Poison	SW2H06	- Spider's Bane
1	MISCSO	- Skull	POTN39	- Potion of Perception	SCRL61	- Cure Critical Wounds		- Wand of Fear
	MISCS1	- Lock of Nymph's Hair	POTN40	- Potion of Invulnerability	SCRL62	- Flame Strike	WANDOS	- Wand of Magic Missiles
	MISCS2	- Wyvern Head	POTN41	- Potion of Power	SCRL63	- Raise Dead	WANDO	- Wand of Paralyzation
	MISCS3	- Bowl of Water Elemental	POTN42	- Potion of Regeneration	SCRL66	- Grease	WANDOS	- Wand of Fire
		Control	POTN43	- Potion of Insight	SCRL67	- Armor	WANDOS	- Wand of Frost
5	MISCS4	- Child's Body		- Potion of Strength	SCRL68	- Burning Hands	WANDOO	- Wand of Lightning
		- Duke Eltan's Body	POTN45	- Potion of Freedom	SCRL69	- Charm Person	WANDO/	" Wand of Lightning
0	MISCS6	- Broken Weapon	POTN45	- Potion of Stone Form	SCRL70	- Color Spray		
2	MISCS7	- Broken Shield	RING01	- Ring	SCRL70 SCRL71	- Color Spray - Blindness	WAND09	Wand of Polymorphing Wand of Monster
1		- Broken Armor	RING01	Ring of Fire Resistance	SCRL71	- Blindness - Friends	WAND10	
- KOM		Broken Miscellaneous	RING02	Ring of Animal Friendship		- Friends	14/4 5/10 ***	Summoning
Ä.		- Spider Body			SCRL73	- Protection from	WAND11	- Wand of the Heavens
	MISC60	" Spider Body " Bottle of Wine	RING04	- Ring of Clumsiness		Petrification	XBOW01	- Heavy Crossbow
13			RINGOS	- Ring of Invisibility	SCRL7S	- Identify	XBOW02	- Heavy Crossbow +1
~	MISC62	- Dead Cat	RING06	- Ring of Protection +1	SCRL76	- Infravision	XBOW03	- Heavy Crossbow of
41	MISC63	- Chew Toy	RING07	Ring of Protection +2	SCRL77	 Magic Missile 		Accuracy
U		- Telescope	RING08	- Ring of Wizardry	SCRL78	- Protection from Evil	XBOW04	- Light Crossbow
ī	MISC69	- Helshara's Artifact	RING09	- Ring of Free Action	SCRL79	- Shield	XBOW0S	= Light Crossbow +1
		Fragment	RING10	- Gold Ring	SCRL80	 Shocking Grasp 	XBOW06	- Light Crossbow of Speed

камня - арсолютно респлатно. Pywere samok, bis nonywite 65 UUU neca n только вы покинете design screen, раздимости в реальном строительстве, как ниц камня и столько же леса. Нет необхонастолько, чтобы потребовалось 100 едиса. Когда он будет построен, расширьте его -эп удинидэ и внмья іадинидэ с ондэмидп в начале игры постройте замок, затратив респлатные ресурсы

гочно денег.

87.991 и 87.992 на FF. Теперь у вас достаный редактор и замените по адресу 87.990, загрузите сохранялку в шестнадцатерич-Hex Cheat

LORDS OF THE REALM

жете продолжать игру). дзаміп – выиграть уровень (так что вы модевротт - создает техника (ученого); пужоы

дзящець создает офицера медицинской Azacıum ... coaffger commandera;

Deta Bac); -ияу ідо ипідо іднжлод, ктох ,имья вє туди

эн ино) вотеда влд мымидивэн эбв тэблэд gsaknife - cospaet KNIFE weapon, koropoe (идэад, атедипеє тэ

-предоставляет вам суперащиту и позволядеврод - создает воб меароп, которое 6LO

тамте данным код снова, чтобы отключить - бРЭПБН. ТROTO ОТОООП И RNBTON9Д ЭНИВИТИБ нистов, так и айеп'ов. Юниты прекращают **dsestop** - остановить все юниты, как кололить айеп'ов и убить их;

юниты или же переменить стороны, выдеиложно уничтожить свои собственные **дзакіІІ** – убить выбранные персонажи. '80 Halle

дующим, чтобы уничтожить выбранных пользовать этот код в комбинации со слеконтролировать аlien'ов). Вы можете истэкповеоп) нодото внэмэдэп - деwsesg можете заглянуть в комнаты; gsaroof - убирает все крыши, так что вы ; кавододь кнаоду от

дзарезі – лечит всех колонистов до полноколонисту.

мым отдадите команду «Пее» выбранному команду. Например, нажав F, вы тем самэшпавги мэчкдот монныд ає окуннялляди привести к тому, что колонист получит зали колониста. Ввод некоторых букв может набирать коды осторожно, если вы выбрараз. Обратите внимание: вам необходимо ничего не получилось, попробуите еще CTONT HE TIBYSE. SETEM HEXMINTE ENTEY. ECTIN они не сработают, если игра в это время ведите следующие коды в течение игры.

INFESTATION ENEWY

MAAMC

тиютт - дает вам неограниченное пітго; headhaaya.

ры можете ввести следующие коды, когда BMM ChOpper-cam. клю карту в нижнем левом углу экрана на - спорегуїем - заменяет обычную малень-

SPEED BUSTERS

деньги кузена винни.) ко в том случае, если вы отказались брать щую окрестность. (Этот код доступен тольокажет прекрасное действие на окружаюрец, который повысит цену земли, ауру и -ояд-тіг появится бітре в окне наград появится бітре в окне наград кинэжовноодов кин water in the desert - gocrynhu ace crpoe-HOCIP:

errain ten up - «noghnmaet» nosepx-GIDON lerrain ten down - «onyckaet» nobepxверхность. I errain one up - Hemhoro «noghnmaet» no-

поверхность. Lerrain one down - HEMHOLO «ONYCKBET» Zait on - делает пресную воду соленои. Zalt otf - делает морскую воду преснои.

иипнетооц bower to the masses - AOCTYTHE BCE 3/18K-

.иміанпутоод котквон bey tribute to your king - BCE Harpadai CTaпетах гоо! - высокотехнологичная индуст-

чить различные сделки. ег, г шеке в дея - возможность заклюстановления становятся доступными. I IONG LGQ 19b6 - BCG WAHNINUSUPHPIG UOстроики и многое другое бесплатными. I ат weak - делает зоны, специальные помусороперератывающие здания. двграде In, garbage out - доступны все

.ИТЭОНРИЦЬН жение; то заметите небольшую прибавку Event). Если вы согласитесь на его предло-CA HOBBIN IIPOCNTEIN (LOCAL FUNDINGING -tain cousin vinnie - B okhe BcTpey nosbnaetбдох бдова влд онуо взгивкоп бнедже. Cral, Shift, Alt n C. B BepxHem yrny чтобы ввести код, нажмите одновременно

SIMCITY 3000

divemetaurus - Taurus League. trotters - ypobehb choxhoctn «Expert»; Letiections - Зеркальным режим; dinemescorbio - 2corbio readne; (видетивест гредняя гравитация); оідвиаріик - Уровень сложности «Нага»; ;RNU6TN86q7 рипурмераскомптоевить - нормальная

| | высокая гравитация; inxperto orem - bistedyzsisms. ра поставлена на паузу.

- ли бдлох , кмэда от а эж или онэм монаыт: Данные коды должны быть введены в ROLLCAGE

газин всех типов боеприпасов. **ЛЕКВ** — ДЗӨТ ТӨКУЩӨМУ НЭӨМНИКУ ОДИН МЗhandes c sabytlamn n gecarb timers; выходите на старт, а также в течение со-

ПМЕК2 – Дает текущему наемнику десять **БИНИКА ДО МАКСИМУМА**; ZIAIS - УВеличивает статус текущего на-,тенедт хіавоміад, аткп атед ZWOKE - Дает текущему наемнику двад-

птем позиции наемника; ZET MINE - УСТЭНЭВЛИВЭБТ МИНУ НЭ ТЕКУмят на шутливым манер;

ZEND IN THE CLOWNS - MeHRET Wagges of миномета наугад по карте; ви выстрелов из недерия - ияма но

мальных наемников; ОН ВОАЗ - превращает клоунов в норняємника до максимума;

иоли - увеличивает здоровье текущего 'PNUL МОКТАL — изменяет статус текущего наем-

MNCCNN инэмэда и түним аткп тэкпавоод - NIMM рует статус текущему наемнику;

гівекта - дает все оружие и максимизи-(инаменя) перь всего по две штуки;

FILL MAGAZINE - 8 Abdul's magazine reпика всех оргектов; **EXPLODE** – активизирует все разрушенные

кущему наемнику; ELBOW ROOM - Aaet 999 action points re-

ОЕВТИМЕН — Убивает всех врагов немедсцепорректы;

вигг - дает все оружие, оборудование и іпкз всех объектов; ВАМС - активизирует все поврежденные

тов первои помощи; 911 – Дает текущему наемнику десять пакемаксимизирует статус;

сы, оборудование, специальные объекты и **Фрієстілез** – дает все оружие, боеприпа-

BOTHP MINKSU BLOOD MONEY - BICTIO436T N BLIKTIO436T MMBBAYO MMME ниты должны быть набраны всеми больчит-коды

MAGES OF WAR ниты работают только в англиискои вер-

TOTAL - NOBBILLAGET SETOPATET. павсив - повышает удачу; uocuntings - BC6 39WKN OTKPLITEL; polshedeneg - Aehbrn (bhbbi); патин эмдио во время игры можно использовать следу-

right in her.

VANGERS

rewnine aphratial. иолишени - деактивирует слеск-ропп'ы в цается на стартовую линию; зади, он или она автоматически возвраtagkiller - ecnn, conephnk kacaerca nrpoka

КОДЫ, ПАРОЛИ, СЕКРЕТЬ

A BUG'S LIFE

В главном меню удерживайте R1 и нажмите **# ● L2** – бесконечная жизнь

AKUJI THE HEARTLESS

S

отладки.

Перед тем как вводить указанные читкоды, предварительно необходимо поставить игру на паузу и удерживать L2 ипи R2

→ → ← ▲ * ♠ ● ← - неуязвимость; € 4 € € € 4 → 0 A A V - бесконечные Spirit Spells CAAA - M CAA - - novum

ANARCHY IN THE NIPPON 2

Для того чтобы получить новые костю-

мы и другие возможности, благополучно завершите игру в режиме «story» на простом уровне сложности.

⋖ Выделите файтера и нажмите L2 на зкране выбора персонажа, чтобы выбрать ັທ новый костюм

Кроме этого, количество раундов и продолжений может быть теперь настроено на экране проверки звука.

Вы можете получить доступ к медленному режиму replay'я. Для этого удерживайте кнопку Select, прежде чем начнется replay

Чтобы сыграть за босса, благополучно завершите игру со всеми двадцатью персонажами

Затем нажмите 🛡 на крайнем левом файтере или 🛧 на крайнем правом на зкране выбора персонажа.

ARMY MEN 3D

Перед тем как вводить следующие коды, поставьте игру на паузу. ■ ●, R1, L1, R1 + R2 - все оружие (Sar-

■ ●, L1, L1 + L2 - неуязвимость (Sarge). d

DEAD IN THE WATER Наберите эти коды в главном меню. За-

S тем нажмите # + • > R2, L2, R1, R2 - режим Бога; d

R2, L1, R1, R1 – большие волны; R1, R1, R2, L2 - режим Chicken:

L1. L1 L2. L1 = DEWUM RC hoat: R1. L1. L2. L2 - неограниченный special: L2, R2, L2, R1 - неограниченный turbo; L1, R1, L1, L2 - неограниченные ракеты:

L2, L2, R1, L1 - все треки; R2, R1, R1, L1 - лодки второго уровня;

L1, R2, L2, L1 - лодки третьего уровня.

EDGE OF SKYHIGH

Данный код позволяет производить выбор уровня. Поставьте игру на паузу, нажмите и удерживайте L1, L2, R1, R2, затем нажмите ▲ ■ → ↓ ← ♠

ERETZVAJU Для того чтобы открыть следующие

скрытые возможности, вы должны за-КОНЧИТЬ ИГОУ В УКАЗАННОМ ПРЖИМЕ олиночный режим - Narrator mode

режим story - Gallery mode: все игровые режимы, используя все характеры - Congratulations mode; режим story по крайней мере с тремя разными персонажами - Bonus stage and fight as Bosses

EVE THE LOST ONE

Для того чтобы получить доступ к character info, вставьте Premium disc. На title screeп нажмите и удерживайте ▲ ↑ L1, R1. затем нажмите Start

EXPLOSIVE RACING Данные коды необходимо набрать в ка-

честве своего имени. NARCIS - зеркально отраженные треки. LNCMU - суперавтомобиль.

INITIAL D

Бонусные треки

Пройдите игру в режиме «practice» на разных уровнях трудности, чтобы стали доступны новые треки

Бонусные автомобили

- 1. Пройдите игру в режиме «story» за каждого из водителей, и получите до-
- ступ еще к трем машинам 2. Проделайте то же дважды, и получи-
- те доступ еще к пяти машинам. 3. Проделайте то же три раза, и получите на одну машину больше.
- 4. Пройдите первым в режиме «D-Check», чтобы получить последнюю бонусную машину

LANGRISSER 4 & 5

Выбор уровня Введите данные коды на экране сохра-

нения/загрузки. ■ ♠ R1 ▲ ♥ Select - уровень сложности «normal»

R1. R1. L1. L1, ■ ← ▲ ● – уровень сложности «hard»

Бонусные предметы Отправляйтесь на экран «Shop» и на-

жмите R1. У L1. А ■ Ж

MARVEL VS. STREET FIGHTER

Чит-коды

Лля того чтобы активизировать режим кодов, отправляйтесь в главное меню и быстро нажмите R1 ● € 🛦 🛦 Далее переходите на зкран выбора персонажа Высветите одного из героев, затем удерживайте Select и нажмите побую кнопку. Ниже указано, какую возможность может открыть каждый персонаж: Spiderman - Armored Spiderman, Omega-Red - Mephisto, M. Bison - US Agent, Dhalsim - Shadow, Hulk - Dark

Sakura, Blackheart - Mech-Zangief Игра за Grev Hulk

Инициируйте код «Играть за Dark

Sakura», и пусть Hulk будет партнером. Этот цветовой код универсален для всех персонажей

Игра за Mech-Gouki

Пройдите игру один раз с любым персонажем. На экране выбора героя высветите Gouki (Akuma), удерживайте Select и нажмите любую кнопку Punch или Kick

Игра за один и тот же персонаж Пройдите игру с олним из персонажей

Теперь тот же самый герой может быть выбран обоими игроками на экране выбора персонажа.

Exploding Dan Удерживайте WP после того, как вы из-

брали Dan в качестве основного персонажа. Отпустите кнопку, когда слово «Fight» исчезнет

Суперпрыжки для Norimaro

Выберите Norimaro, затем удерживайте WK + MP + HK на экране «versus» до тех пор, пока не начнется раунд. Norimaro теперь может подпрыгнуть в воздух четыре раза.

Увеличение скорости MEDIA

Выберите любой персонаж, затем удерживайте WK + MK + HK до тех пор. пока не исчезнет слово «Fight»

Изменение порядка персонажей на экране режима versus Haxmute WP + MP + HP



TERNET VIDEO GAMES TOP 100



29 марта 1999

1 2 3



ОБОЗНАЧЕНИЯ место на текущей

неделе место на преды-

LW дущей недела

NW число недель в Top 100 н

зиция, которой игра достигала идентификацион-

ный номер игры Sony PlayStation Sega Satum {N} Nintendo 64

жанры игр

AC Action AD Advanture

AR Arcade Fighting

Interactive Fiction Platform PU Puzzle

RA Racing RP Role-Playing SH Shootar

SI Simulation SP Sports

ST Strategy WG Wargame

			D. All Door
w	LW	NW	Название Metal Gear Solid {P}
	4	5	Motal Gear Solid (P) Final Fantasy 8 (P) Legend of Zelda (Ocarina of Time) (N) Gran Turismo (P) Syphon Filter (P) Silent Hill (P)
	2	18	Legend of Zelda (Ocarina of Time) (N)
	3	62	Gran Turismo (P)
	7	6	Syphon Filter (P)
	5		Xenogears {P}
	g	49	Xenogears {P} Vampire Savior {5}
)	6	83	Goldeneye 007 (N) Marvel Super Heroes Vs. 5F (P)
,	16	46	Panzer Draggon Saga (5)
2	12	20	Actua Tennis {P}
3	10	115	Final Fantasy 7 (P)
5	18	53 61	Marvel Super Heroes Vs. 5F {P} Panzer Dragoon Saga {5} Actua Tennis {P} Final Fantasy 7 {P} Sanjo Kazoole {N} Resident Evil 2 {P} Turnic 2 {Condence Fully (M)
5	13		Turok 2 (Seeds of Evil) (N)
	8	8	Turok 2 (Seeds of EVIII) (N) Castlevania 64 (N) Grand Theft Auto (P) Star Wars (Rogue Squadron) (N) R=Types (P) Akuji the Heartless (P) Tekken 3 (P)
3	15	58 15	Grand Theft Auto (P)
0	19	3	R=Types {P}
1 2 3 4 5 6 7 8 9 9 0 1 1 2 3 4 5 6 7 8 9 9 0 1 1 2 3 3 4 5 6 7 8 9 0 1 1 2 3 1 3 1 3 1 3 1 3 1 3 1 3 1 3 1 3		4	Akuji the Heartless {P}
2	21	51	Tekken 3 {P}
4	27	35	Mario Party (N) Tales of Destiny (P) 8ust a Groove (P)
5	28	12	8ust a Groove {P}
6	31	47	
7	29 26	98 18	Wild Arms (P) Tomb Raider 3 (P)
9	23	20	Crash Sandicont 3 (Warned) (P)
0	36	20 25	Nascar 99 {P}
1	41	44	Tomb Raider 5 {*} Crash Bandictoot 3 (Warpedi) {P} Nascar 99 {P} Sust-a-Move 3 (5) Parasite Eve {P} Breath of Fire 3 {P} Sega Raily 2 {D} Roll Away {P} Colin McRae Raily {P}
2	42 30	48 45	Parasite Eve {P}
4	32	6	Sena Raily 2 (D)
5	33	14	Roll Away {P}
6	39 20	21	Colin McRae Rally (P)
8	49	28	Source the Bragon (P)
9	38	89	Persona (Revelations) {P}
0	34	34	Phantasy 5tar Collection (S)
1	35	19 11	Colin McRae Rally (P) July (D) Spyro the Dragon (P) Persona (Revelations) (P) Phantasy Star Collection (S) Stave Fencer Musashi (P) Kensel (Sacred First) (P) Kensel (Sacred First) (P) NHL 99 (N) Riven (P)
3	r.r.	13	R-Type Delta (P)
4	45 52 59	21	Note of the Control o
5	52	22	Riven (P)
4 5 6 7 8 9 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 7 8 9 0 7 8 9 0 7 8 9 0 7 8 9 0 7 8 9 0 7 8 9 0 7 8 9 0 7 8 9 0 7 8 9 8 9 7 8 9 8 9 8 9 7 8 8 9 8 7 8 8 9 8 7 8 8 9 8 7 8 8 7 8 8 7 8 8 7 8 8 7 8 8 7 8 7	46	15	Enhander (P) Enace Station (Fillron Valley) (M)
8	47	21	WCW/NWO Revenge (N)
9	58	13	Godzilia Generations (D)
0	63	26	Kagero (Deception 2) {P}
2	64	18	Wineout 64 (N)
3	61	56	5hining Force 3 (5)
4	60	14	Master of Monsters (P)
5	57	5	Legend of Legala (P)
7	43	6	Evolution (D)
8	62	10	All Japan Women Pro Wrestling (P)
9	48	20	8ody Harvest {N}
1	50	13	Power Stone (D)
2	40	5	Chocobo's Dungeon 2 (P)
3	66	8	Suikoden 2 (P)
4	53	77	Castlevania (5ymphony of the Night) (
6	73	7	Test Drive 5 (P)
7	72 67	10	V-Raliy (N)
8		86	Langrisser 4 (5)
0	71 82	13	E-1 World Grand Priv (N)
1		105	Killer Instinct Gold (N)
2	68	40	Wetrix (N)
3	87 83	2	Army Men 3D (P)
5	54	g	Virtua Fighter 3tb (D)
6 .	-	_1	Triple Play 2000 (P)
7	56 51	11	Sattle Tanx (N)
q	74	4	Rust-a-Move 4 (P)
0	75	4 g	Formula 1 98 {P}
1	-	18	Test Drive 5 (P)
2	84	48	Darkstalkers 3 (P)
9 0 1 2 3 4 5 6 6 7 8 9 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2 3 7 8 9 0 1 2 3 1 2 3 1 2 3 1 2 3 1 2 3 1 2 3 1 2 3 1 2 3 1 2 3 1 2 3 1 2 3 1 2 3 1 2 3 1 2 3 1 2 3 1 2 3 1 3 1		3	Motorhead {P} Civilization 2 {P}
5	86	12	Cool 8oarders 3 (P)
6	76	12	South Park (N)
8	98	2	Cruis'n World (N)
9	80	13	WCW/NWO Thunder (P)
0	90	3	Contender (P)
1	85 88	49	Sakura Taisen 2/Sakura Wars 2 (5)
3	95	61	Turok (Dinosaur Hunter) (N)
3 4 5	-	1	Eretzvaju (P)
5	79	12	8omberman World (P)
6	92	17	Civilization 2 (P) Cool Boarders 3 (P) South Park (N) NAS Live 9 (P) NAS Live 9 (P) NAS Live 9 (P) NCW/NWO Thunder (P) Sakura Taisen 2/Sakura Wars 2 (S) NR: Bills (N) Exercised (P) Madden NEI 99 (P) Madden NEI 99 (P) Twisted Edge Snowboarding (N)
4	93	4	i wisten Eage Snowboarding (N)

Twisted Edge Snowboarding (N)
Kartia (The World of Fate) {P}
Quest 64 {N}
NFL Gameday 99 {P}

Разработчик/Издатель	Жанр	HI	ID
Разработчик/Издатель Konami Square	AC	1	18761
Square Nintendo	RP RP	2	[2026] [1967]
Sony	RA	1	17161
Eidetic/989 Studios Konami	AD	5	2018]
	AD RP	6	2030]
5quare Capcom	RP FI	5	[1743] [1783]
Rare/Nintendo Capcom	AC	2	1594]
Capcom	FI	10	2024]
5ega	RP 5P	4	[1798]
Gremlin Square	RP RP	10	[1929] [1175]
Rare/Nintendo	PL	2	1175] [1566] 1718] 1981]
Capcom Iguana/Accialm Konami	AD	2	[1718]
Iguana/Accialm	5H AD	6	[1981] [2011]
DMA/8MG	RA	5	1731
Factor 5/LucasArts	AC	10	[1987] [2027]
	AC	19	[2027]
Crystal Dynamics/Eidos Namco	AC FI	21	[2007] [1770]
Hudson/Nintendo	PU	23	[2017]
Namco	RP	7	17451
Enix/Sony	PU AC	18	1970)
Media Vision /Sony	AC BD	5	1792
Core/Eldos	AC/AD	15	1960
Naughty Dog/Sony	PI	4	1938]
Namco Enix/Sony Acquire/Activision Media Vision/Sony Core/Eldos Naughty Dog/Sony Stormfront/EA Sports Talto/Natsume Square/Electronic Arts	RA PU	10	1884
Square/Electronic Arts	RP	3	1786] 1788]
	RP	8	17991
	RA	32	2022)
Psygnosis Codemasters FortyFive/Sega Insomnlac/Sony	AC/PU RA	25	[1969] [18 7 5]
FortyFive / Sega	RP	20	[1998]
Insomnlac/Sony	PL	17	18811
	RP RP	20	[1382]
Sega Square	AD	18	1851)
Konami	FI	42	[1943] [1986]
	5H	43	[1986] [1991] [1916]
EA Sports	SP AD	26 45	[1916] [1707]
Cyan/Accialm Square	5H	22	1740]
DMA/Take 2 Asmlk/THQ General	AC	37	[1926]
Asmlk/THQ	5P	17	(1930) (1996)
General Tecmo	AD 5T	49	[1996] [1893]
Tecmo Electronic Arts Psygnosls/Mildway Sonic Team/Sega SystemSoft/Ascil Contrall/Sony Iguana/Accilm Sting/EPS GW	RA	10	[1765]
Psygnosis/Midway	RA	36	1941
5onic Team/5ega	RP	11 53	[1739] [1850]
Controll/Sony	ST	30	[2009]
Iguana/Accialm	5P	21	[1847]
5ting/EP5	RP	5	[2021]
GW /	5P 5H	58 37	1920] [1928]
DMA/Midway Oddworld/GT	PL .	26	19681
Capcom	FI	61	2032) 2023
Square	RP RP	16	[2023]
Konami Konami	AC	6	[2008] [1628]
	5P	23	1896]
Pitbull/Accolade	RA	66	1914]
Eden/Infogrames	RA ST	67	[2005]
Climax/Flectronic Arts	AC/RP	46	17671
Konaml Pitbull/Accolade Eden/Infogrames NCS/Masaya Climax/Electronic Arts Paradigm/Video System Rare/NIntendo Zed Two/Ocean	RA	16	1853] [1247] [1819]
Rare/Nintendo	FI	8 23	[1247]
3DO Grean	AC	73	[2036]
Capcom	AD	30	[1820]
5ega EA Sports	FI	13	[1990]
EA Sports 3DO	5P 5H	76	[2044]
Psygnosis	RA	11	[1633]
Taito/Natsume Visual Sciences/Psygnosis	PU	72	[2010]
VIsual Sciences/Psygnosis	RA -	44	1985]
EA Sports	5P	12	[1899]
Capcom Digital lilusions/GremlIn/Fox MicroProse/Activision Idol Minds/Sony Iguana/Acclaim	RA	23	[1956] [1789]
MicroProse/Activision	5T	52	20341
Idol Minds/Sony	SP EU	56	[1932] [2003]
Iguana/Acctalm EA Sports Eurocom/Nintendo Inland/THQ Victor/Somy Red/Sega Midway Acctalm Yuke's Medla/Sony Hudson/Atlus Tiburon/EA Sports Boss Game/Midway Actlus Actus		15	[2003] [1936]
Eurocom/Nintendo	RA	88	
Inland/THQ	5P	7	(1999) (2012)
Victor/Sony	FI AD/RP	90	[2012]
Midway	5P	25	1779] 1883]
Iguana/Acclaim	5H	9	[1444]
Yuke's Media/5ony	FI	94	[2019]
Hudson/Atlus Tiburon/EA Sports	AC/PU SP	29	[1754] [1871]
Boss Game (Midway	SP SP	92	[1871]
Atlus	RP	29	18691
Imagineer/THQ Red Zone/989/Sony	RP	16	[1817] [1874]
Red Zone/989/Sony	5P	66	[1874]

97 98

93 94 4 23

-	LW		Название	Paspadoruuk/Asgarens Firaxis/Electronic Arts 8ioware/8lack Isle/Interp New World /3DO	Жанр	THE REAL PROPERTY.	- 10
,	1	6	Alpha Centauri 8aldur's Gate	Firaxis/Electronic Arts	5T		3168
3	3	4	Heroes of Might and Magic 3	8ioware/8lack Isle/Interp	lay RP	1	3115
1	4	18	Half-Life	New World/3DO Valve/Slerra		3	[3184
	6	51	5tarcraft/Add-on	8iizzard	5H WG	1	304
	5	48	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven)		RP	2	2677
	8	20	Railroad Tycoon 2 Thief (The Dark Project)	PopTop/G.O.D. Looking Glass/Eldos	ST ST	5	[2696
	-11	78	Thiet (The Dark Project) Total Annihilation	Looking Glass/Eldos	AC/AD	6	13079
0	10	44	Unreal	Cavedog/GT Digital Extremes/Epic/GT	WG	1	2402
1	9	21	Faliout 2	Digital Extremes/Epic/GT	5H	2	[2753
2	12	18	Fife 00		RP	1	[2995
3	16	67	Quake 2/Add-on	EA 5 ports Id / Activision	5P 5H	9	3044
4	14	26	Quake 2/Add-on Need for Speed 3 (Hot Pursuit)	Electronic Arts	RA	1 4	2529
5	18	8 17		Electronic Arts Maxis/Electronic Arts	5T	13	(3152
,	15		Heretic 2 Grim Fandango		5H	13	3067
3	19	22 25	Caesar 3 (Bulld a Better Rome)	LucasArts / Activision	AD	10	2981
)	21	18	Age of Empires (The Rise of Rome)		5T	5	2936
0	17	12	Age of Empires (The Rise of Rome) Myth 2 (Soulblighter)	Ensemble/Microsoft 8ungle	5T	16	[3028
1	22	31	Rainbow 5ix	Red Storm	ST	_ 17	[3127
3	20	18	Settlers 3	Slue Syte	AC/ST 5T	15	2883
1	23	39 48	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos Nival/Monolith Core/Eidos Ritual/Activision	RP	7	[2811]
5	26	18	Rage of Mages/Allods Tomb Raider 3	Nival/Monolith	RP	9	2716
5	29	20	SIN	Core/Eldos	AC/AD	21	(3043
	25	45	Galactic Civilizations Gold	Ritual/Activision	5H	15	3010
3	30	19	Carmageddon 2	Stardock	5T	25	[2738
)	27	122		Stainless/SCI/Interplay MicroProse	RA	19	[3037
	3\$	31		S5G/Red Orb	ST WG	3	[2095
	37	75		Ensemble/Microsoft	ST	10	[2882
	31	20	Colin McRae Rally	Codemasters	RA	31	2424
	34	72	Starsiege Tribes Grand Theft Auto	Dynamix/Sierra	AC/5T	33	31161
	28	16	Return to Krondor	DMA/8MG/Asc	RA	7	2444
	39	15	Star Wars (Roque Squadron 30)	Sierra	RP	22	[3064
	47	22		Factor 5/LucasArts	AC	36	3068
	42	\$4	8attlezone	Access Activision	5P	36	[2977]
	33	123	Heroes of Might & Magic 2/add-on	New World/3DO	WG 5T	4 2	2642
	44 50	75		Firaxis/Electronic Arts	5T	15	[2091]
	41	3 116	Army Men 2	3DO	AC/WG	41	[2430]
	60	2	Diablo	8llzzard	RP	1	2154
	32	76	BattleCruiser 3000 AD V.2.0 Imperialism	interplay	5T	43	[3211]
	36	23	Shogo (Mobile Armor Division) NHL 99	Frog City/S5I/Mindscape	ST	17	[2418]
	40	26	NHL 99	Monolith	AC	12	[2966]
	43	15		EA Sports MicroProse	5P 5I	20	[2925]
	45	39	Commandos (Sehind Enemy Lines)	Eldos	WG	30	[3091]
	46	16		Random/55I/Mindscape	ST	33	(3053)
	52	20	Vangers (One for the Road)	Interactive Magic	RA	30	2869
	71	2	Deita Force RollerCoaster Tycoon	NovaLogic	51	51	29961
	83	3	Resident Evil 2	Microprose	5T	52	3200
	58.	5	Turok 2 (Seeds of Full)	Capcom	AC/AD	53	[3193]
	59	17	European Air War	Accialm	5H	54	[3169]
	51	87	X-Com 3 (Apocalypse)	MicroProse/Hasbro Mythos/MicroProse	SI ST	55	[3016]
	49 53	9	Ciose Combat 3 (The Russian Front)	Microsoft	WG	43	[2351]
	54	71	The Curse of Monkey Island	LucasArts	AD	6	[3146]
	56	70	Oddworld (Abe's Exoddus) Blade Runner	Oddworid/GT	PL	54	[3103]
	55	90	Links OF (2 (O)	Westwood / Virgin	AD	16	[2479]
		17	Links O5/2 (O) 8lood 2 (The Chosen)		5P	25	[2324]
	-	1	EverQuest	Monolith/GT 989 Studios/Sony	5H	42	30541
		160	Civilization 2/Fantastic Worlds	989 Studios/Sony MicroProse	RP	63	[3206]
		29	Dune 2000	Westwood/Virgin	ST WG	1	1879]
		76 91	Dark Forces 2/Add-on (Jed! Knight)	LucasArts	SH .	19	[2902]
		91 63	Dungeon Keeper	8ullfrog/Electronic Arts	ST	1	[2322]
		41		Ocean	ST	29	25521
	68	18	Descent (Freespace - The Great War) Populous (The Beginning) Ouake (Add-on	Interplay	5H	9	[2782]
	65	139	Quake/add-on	Sullfron /Flactronic Arte	5T	22	30451
	72	15	Gangsters	Id/GT Hothouse/Eldos	5H	1	1999]
	59	52	Star Wars/Supremacy (Rebellion)	Hothouse/Eldos LucasArts	ST	34	[3093]
	70	9	Star Wars/Supremacy (Rebellion) Viper Racing	Monster/Sierra Sports	ST RA	11	[2666]
		122	Viper Racing Command & Conquer/Add-on (Red Alert) Ulthma Online/Second Age Championship Manager 97/98 The Elder Scrolls (Redguard) Starsi 2	Westwood	RA WG	59	[3070]
		77	Unima Unine/Second Age	Origin/Electronic Arts	RP	19	[2101]
	92	11	The Elder Scrolls (Redevent)	Eidos	5P	34	24751
	78	174	Starsi 2	8ethesda	AD	73	731061
	77	73	Riven (The Sequel To Myst)	5tar Crosses/Empire	5T	11	[1786]
	90 '			Cyan/Red Orb	AD	18	24451
	31 :	20	Knights and Merchants	Jane's/Electronic Arts	SI	58	[3056]
1	32	18	TOCA (Touring Car Championship)	JoyMania/Interactive Magic	ST SLOED	64	[2978]
				Codemasters/3DO Mythos/Virgin	SI/SP RP	28 67	[2545]
	6 6			551/Mindscape Stormfront/EA Sports	WG	27	[2426]
-	1 1	13	Nascar Revolution King's Quest (Mask of Eternity)	5tormfront/EA 5ports	RA -	66	3178]
	00 6		Wing Commander (Prophecy)		AD	82	[3050]
-	14 2	9 1		Origin/Electronic Arts	AC/51	7	[2533]
1	5 7	9 1	Dark Reign (The Future of War)	Heilovisions/Infogrames	RP	39	[2901]
				Auran/Activision Gremlin	WG	10	[2397]
	0 2		Grand Touring	Gremlin Elite/Emplre	SP	75	[3137]
- 5	5 1	18 1	Frials of 8attle (O)	5hadowsoft/Stardock	RA	80	[3183]
	1		Pro Pinball (8lg Race USA) Quest for Glory 5 (Dragonfire)	Empire Stardock	5H AR	10	[2134]
	3 1	3 (Quest for Glory 5 (Dragonfire)	SierraFX/Slerra	AK RP	94	[3185]
9							
- 8	7 1		speed Busters (American Highways)	UblSoft	RA		
W W	7 1	7 1	V8A Live 99	UblSoft EA Sports / Flactronic Arts	SP	84	3066
8 00	7 1	7 1	peed Busters (American Highways) NSA Live 99 Tag ighter 5 quadron (Screamin' Demons)	UbiSoft ' EA Sports/Electronic Arts Auric Vision Activision			





ОБОЗНАЧЕНИЯ TW место не текущей

дущей неделе

NW число недаль в Top 100

н максимальная позиция, которой игра достигала

ID ндентификацион ный номер игры {О} игра только для операционной системы OS/2

ЖАНРЫ ИГР

AC Action

AD Adventure AR Arcade Flahting

Interactive Fiction PL Platform Puzzle

PU RA Racing RP Role-Playing

SH Shooter SI Simulation SP Sports

ST Strategy WG Wargame



ТРЕТЬИМ – БУДЕШЬ*!!!*





AMDZ

3DNOW!



22 февраля компания АМО объявила о выпуске давно обещанного процессора К6-III, который компания позиционирует как прямого конкурента процессора Intel Pentium III. Первоначально выход этого процессора, ранее называвшегося Кб-3 и носившего коловое имя Sharptooth - «Острозуб», был намечен на III-IV квартал прошлого года, но неоднократно откладывался. Основная причина залержек - непрехоляние производственные трудности компании, которой долгое время не удавалось удовлетворить спрос на пользовавшийся большим успехом К6-2. В настоящее время поставляется процессор с тактовой частотой 400 МГц. образцы K6-III 450 МГц поставляются крупным партнерам фирмы.

Подтверждением успеха К6-2 служат завоеванные им награды, например, на прошедшей в марте выставке СеВІТ-99 сразу несколько ведущих компьютерных изланий Европы присвоили микропроцессору К6-2 с технологией 3DNow! свои почетные звания. Издательский дом Ziff Davis в лице его журнала «PC-Professional» присвоил продукции AMD звание «Инновация-99», родственное издание «PC-Direkt» поставило фирму AMD и ее микропроцессор K6-2 с технологией 3D Now! на первое место в номинации «Лучший поставщик новых технологий 1998 года»; издательство «Фогель» в лице журнала «Chip Magazin» отметило продукцию компании AMD маркой «Редакция рекомендует», а не менее престижное издание «PC-Shopріпд» назвало продукцию АМD лучшей сразу в трех номинациях: «Лучший «хардверный» продукт года», «Поставщик года», технология 3D Now! названа «Новинкой года».

Долгожданное детище AMD - процессор архитек туры Super7, имеющий от процессора предыдущего поколения. Кб-2, одно важнейшее отличие - встроенную в процессор каш-память второго уровня объемом 256 Кб, работающую на частоте процессора (аналогично Intel Celeron серии A (Mendocino), имеющему 128 Кб встроенной каш-памяти второго уровня, работающей также на частоте процессорного ядра, в отличие от архитектуры Pentium II/Pentium III, где кэш-память второго уровня объемом 512 Кб является внешней - микросхемы установлены на печатной плате внутри картриджа процессора – и работает на частоте, равной поло вине частоты ядра процессора)

ИЗНУТРИ

Как известно, архитектура Super7/Socket 7 поддерживает использование внешней кэш-памяти, расположенной на материнской плате. (Для всех предыдущих Super7/Socket 7 процессоров - от Pentium до K6-2 - это была кэш-память второго уровня, которая работала на частоте системной шины, составляющей 66 или 100 МГц.) Это заметно ограничивает производительность систем архитектуры Super7/Socket 7 в сравнении с системами на Pentium II /Celeron, Ввеление же каш-памяти второго уровня в процессор - впервые для архитектуры Super7/Socket 7 (в отличие от Intel, которая, разработав Pentium Pro. первый процессор архитектуры P6. и перенеся каш-память второго уровня внутрь процессора, отказалась от установки кэш-памяти на материнской плате и совместимости с Socket 7) - позволило создать, по заявлению AMD, «уникальную трехуровневую систему кзш-памяти» суммарным объемом до

2 368 Кб. Это значение составляют: каш-память первого уровня (в процессорах семейства АМД К6 она составляет 64 Кб); появившаяся впервые в процессорах зтого семейства встроенная каш-память второго уровня объемом 256 Кб; а также переместившаяся на третий уровень кэш-память на материнской плате, работающая на частоте системной шины - 66/100 МГц. Ее возможный объем - от 512 по 2 048 Кб. Внутренний кзш в процессоре AMD K6-III имеет многопортовый дизайн, что дает возможность кэш-памяти первого и второго уровня выполнять операции считывания и записи одновременно, со скоростью 64 бит за такт. Это позволяет ускорить обработку данных. Кроме этого, в процессоре AMD K6-III процессор может иметь лоступ одновременно к каш-памяти первого и второго уровня, что еще больше увеличивает общую пропускную способность процессора. К6-III содержит 21,3 млн. транзисторов, большая часть которых приходится на кэш-память

Еще одно усовершенствование было введено в процессор К6-2 в ноябре. Это улучшенное процессорное ядро с кодовым обозначением СХТ, использующее «write combining» - отложенную запись в память блоками увеличенного размера, ускоряющую доступ к памяти. Эта технология, впервые появившаяся в процессорах Intel Pentium Pro и используемая также во всех процессорах линии Pentium II/Pentium III и Celeron, позволяет заметно повысить производительность за счет сокращения числа обращений к основной памяти. При этом процессор не выполняет сразу запросы программы на запись 1-2 байт данных, а откладывает их, помещая данные в независимый буфер (не каш-память), пока не накопится блок объемом до 64 байт (32 для Intel), который затем сбрасывается в основную память за одно к ней обращение.

Учет этой возможности процессора при написании прикладной программы или драйвера позволяет заметно уменьшить число обращений к памяти. Режим записи с буферизацией особенно полезен при значительном превышении числа операций чтения из памяти над числом операций записи (например, в буфере кадра).

3DNow!

Конечно же. в К6-III полностью поддерживается технология 3DNow!, заметно повышающая производительность оптимизированных программ. На сайте AMD (http://www.amd.com) приводится список из 53 приложений, оптимизированных для исполнения на процессорах с поддержкой технологии 3DNow!. Среди них - 35 игр основных производителей: «Testdrive5» от Accolade, «Sin» or Activision, «Raven of Darkness» or Chaotic Games, «Trespasser» or DreamWorks Interactive. «Unreal» or Epic MegaGames, «Actua Soccer 3» от Gremlin Interactive, «Blood II: The Chosen» or GT Interactive. «Quakell» or id Software. «Battlecruiser 3020AD» or Interplay, «Descent-Silent Threat» or Interplay/Volition, «Baseball 3D» or Microsoft, «Incoming» or Rage, «Viper Racing» or Sierra, «Team Apache» or Simis, «Iron Stratеду» российской компании «Никита», другие игры, три трехмерных «движка», приложения для кодирования и декодирования MPEG и MP3-файлов, проигрыватели DVD, а также система распознавания речи IBM Via-Voice 98.

ВООРУЖАЕМСЯ

Драйверы видеоплат с поддержкой инструкций ЗОМИ выпутилия ЭDTx Interactive для Voodoo2 и Вапshee, ATI Technologies, Inc. для Rage PRO и LT PRO, Diamond Multimedia для Monster 3D II, Matrox для GIOD и G200, nVidia для Riva 128/ZX, S3 для Savage3D, готовит плайверь и Trident

Microsoft поддерживает инструкции 3DNow! в API-DirectX, начиная с версии 6.0, вышедшей летом прошлого года. Silicon Graphics также поддерживает 3DNow! в своем API OpenGL.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

Процессор K6-III имеет лишь одно принципиальное отличие от К6-2 - быстродействующую кэш-память второго уровня на кристалле. Более никаких принципиальных изменений в нем не появилось. Поэтому спедовало ожидать, что K6-III унаследует все преимущества и недостатки своего предшественника при общем повыщении производительности. Это подтверждают данные самой АМD и тесты, проведенные Томасом Пабстом (http://www.tomshardware.com): в Windows 98 K6-III 450 МГц оказался самым быстрым процессором для офиса, обойдя в тесте Business Winstone 99 даже Pentium III 500 МГц. Однако в других тестах, требующих вычислений с плавающей точкой, проявляется основной недостаток процессоров семейства K6 - слабый (по сравнению с Intel P6) арифметический сопроцессор. И в тестах, связанных с его использованием, K6-III отстает не только от Pentium II и Pentium III, но лаже от старших молелей Celeron, Частично исправить положение в некоторых играх и мультимедиа-приложениях удается, если программа и драйвер видеоплаты используют инструкции 3DNow!, тогда показатели производительности К6-III улучшаются, отставая, тем не менее, от показателей соответствующих моделей процессоров от Intel.

ПРИМЕНЕНИЕ

Ка и рамее, основной козырь процессоров семейства Кб – возможность модернизации ранее куппеннам компьютеров. Все семейство Кб совместимо с большинством магеринских плат на основе Socket 7. Ка и ранее, следует убедится, и том автеримская плата может обеспечить необходимое напряжение питами мада процессора (2, 2 в дя к Б < 2, 4 в дя к К 6, 111) и записать новую, поддерживающую соответствующий процессор вероие ВІОS. Для самых мощных процессор вогом ВІОS. Для самых мощных процессор воспечения проверить, способен пи стабитивлатор на процессор вогом ВІОS. Для самых мощных процессор во Следует проверить, способен пи стабитивлатор на прожения на материмской прате объспечения выобхольков просмения на менятири стабить представить просмения на менятири стабить представить просмения на менятири стабить представить п

мый ток нагрузки, который составляет (14-15 А. Кстани, та же проблем есть и у Рептип III 500 МГц, потребляющего почти 20 А. Разумеется, все возможности архичетскуры Super, Тяже, например, кат поддержка 100 МГц системной шины и шины АGP, 100 МГц памяти БУВАМ, шины USB, интерфека IDE Ultra DMA, ACPI и РС 98 можно получить только с современной системной патоти. Список материнских плат, подреживающих процессоры семейства К6, можно найти на сайте АМО. В конце марта в нем было 9 моделей на чилсетах VIA МИРЗ и ALI Aladdin 5, поддерживающих К6-III 400 МГц и виж подрежув М6-III 400 МГц и виж подрежув м6-III

UEHLI

К сожалению, одно из важнейших преимуществ процессоров от АМП (а именно - более высокая производительность, чем у Intel, при более низкой цене) в последнее время не действует. Оптовая цена K6-III 400 МГц (в партии 1 000 шт.) составляет 284 долл.. К6-III 450 МГц - 476 долл. Розничная цена K6-III 400 МГц в Москве в конце марта составляла 330-350 долл. Это почти на 100 долл. дороже Pentium II 400 и на 100-150 долл, дешевле Pentium III 450. Celeron 400 МГц стоит около 150 долл. Стоимость материнских плат Super7 и Slot 1 близка, некоторые неплохие платы для Socket 370 даже дешевле, чем платы Super7. Выводы делайте сами, замечу лишь, что если во всем мире AMD довольно успешно конкурирует с Intel на рынке недорогих компьютеров, где, по последним сообщениям, отвоевала у Intel значительную долю рынка, то в нашей стране странная, если не сказать больше. ценовая политика продавцов оставляет мало шансов для достижения сколько-нибудь реального успеха. Золотые деньки AMD DX4-100 и 5х86-133 ушли, похоже, навсегда. Возможно, тому виной и отсутствие полноценного представительства фирмы в России. С другой стороны, АМО и так не справляется с заказами, а российский рынок для нее, видимо, не самый приоритетный

Следующий, весьма перспективный процессор от AMD, К7, о котором написано уже очень много, выйдет в свет в июне. Возможно, к тому времени что-то изменится. Очередное снижение цен Intel и AMD наметили на середину апреля.

OMA HERENOSTEN ON

AMDA KIG









пряжения на материнской плате	обеспечить необходи-	По материалам АМО.			
Характеристики процессора	Влияние на производительность	AMD-K6-III с техн. 3DNow!	Pentium III		
Технология производства		0,25	0.25		
Площадь кристалла, мм2	Меньший размер кристалла снижает производственные затраты, повышает выход изделий	118	140		
Рабочая частота процессора	Тактовая частота оказывает определяющее влияние на скорость работы процессора	400, 450	450, 500		
Внутренний кэш	Наличие внутреннего (на кристалле) кэша позволяет заметно повысить производительность	320 K6	32 K6		
Кэш-память второго уровня	Значительно повышает производительность процессора	256 Кб (на частоте процессора)	512 Кб (частота процессора/2)		
Кэш-память третьего уровня	Позволяет несколько повысить производительность системы	Да, до 2 Мб	Нет		
Частота системной шины/	Определяет скорость обмена данными	100 МГц	100 МГц		
внешняя частота процессора	между процессором и системой				
Потоковые операции с плавающей точкой	Ускорение операций трехмерной графики и мультимелиа	Да, 3DNow! technology	Да, Streaming SIMD Extensions		

ВООРУЖАЕМСЯ

INTERNATIONAL SCIENCE AND ENGINEERING



13-14 марта 1999 г. в. Мосховском инженерно-физическом инструге (МИФИ) Бани поведевны результаты регионального конкурса «Юникор-99», организозанного в рамках Всенирного конкура анучного и инженерного творчества оных Intel ISEF-99. По игогам конкурса, четверо российских цисловников — учащийся 9-го класса московского лицея № 2 Сергей Тищенко, 11-классия из столичного лицея № 1303 Елисей Ятодкий и его сверстиких из лицея № 1333 Елисей Ятодкий и его сверстиких из лицея № 1333 (г. Москав) Никий и его сверстиких из лицея № 1333 (г. Москав) Никий и его сверстиких из лицея № 1333 (г. Москав) Никий и его сверстиких из лицея № 1333 (г. Москав) Никий и его порчания право участскать а физика предмежения порчания право участстика 2-8 мая с. г. в американском городе Физадельномя (циат Пексильвания).

Всемирные смотры научного и микленерного тводчества школьчиков проводятся ежегодно, начныва с 1950 г., и носят характер научной конференции, организуемой по всем правилам подобных меогориятий для взрослых. С 1997 г. генеральным споисором этого самого престижного и широкомасштабного соревнования для старшеслассников является крупнейший в мире производитель микропроцессоров – Копрорация

В прошлом году представительство Intel в странах СНГ и Балтии впервые организовало отборочный конкурс на право участвовать в Intel ISEF и России

В этом соревновании, получившем название «Юниор-98», приняли участие 190 представителей 30 школ Москвы, Подмосковья, Екатеринбурга, Твери, а также Барановичей (Белоруссия). Затем победители конкурса были командированы в США, где один из них - Алексей Ерошин - удостоился второй премии по секции «Математика» и аналогичной награды Американского математического общества, а его сверстники Михаил Кострюков, Антон Мясников и Олег Ищенко были отмечены специальным призом Института инженеров по электротехнике и радиоэлектронике США (IEEE) по секции «Информатика». Участие местных школьников в Intel ISEF стало возможным благодаря корпоративной академической программе, которую представительство Intel в странах СНГ и Балтии осуществляет с 1997 года. С тех пор к ней подключился ряд ведущих вузов России, Украины и Белоруссии, а также несколько средних учебных заведений.



По сравнению с предыдущим, конкурс «Юниор97 покит значительно более представительный характер. На сей раз в нем участвовали учащиеся 124
шкоп из 47 городов (от Сахалина до Бреста!) России,
Украины, Белорусски и Модровы, представившие около 350 работ по пяти секциям: математике, физике, информатике, наукам о Земле и космосе, а также наукам
об окружающей среде — химии, биологии, экологии,
жори, в остав которого вошли профессора, преподаватели и научные сотрудники МГУ им. Ломоносова,
МИСИ, МГУ им. Баумана, а также представители Миинстерства образования РФ, и определило абсолютнах победителей.

Лучшие работы, представленные на конкурс «Юниор-99», будут опубликованы на российском Web -cepвере Intel и, таким образом, станут первыми научными публикациями юных ученых.

Информация о конкурсе ISEF доступна в Internet по адресу: http://www.sciserv.org, а также на российском Web-сервере фирмы Intel: http://www.intel.ru.

Процессор Intel Celeron с тактовой частотой 433 МГц, представленный 22 марта 1999 г. корпорацией іпніс, стла сламым быстродейстующим в личейке процессоров Intel для ПК начального уровня. «Сроки подтотовки этого процессора к выпуску стали самыми скатыми за всю историю Intel. Мы намерены поддерживать напряженный графим разработки данной категории процессоров, при непрерывном расширении их возможностей, тем, чтобы обеспечть неуклюнный рост соотношения «цена/производительность» опережоациями темпами», «тотмени Пол Отеллини (Paul Otellini), исполнительный вице-президент корпорации и тенеральный менеджер гурпив по разработке компьютерных средств делового применения на базе архитектуры Intel.



Процессор Intel Celeron с тактовой частотой 433 МП пополнил широкий ассортимент компьютерной продукции – процессоров, наборов микросхем, системных плат и других средств, намеченных Intel к выпуску в 1999 году.

В настоящее время процессоры Intel Celeron выпужится с тактовой частотой 433, 400, 366 и 333 Мика (все модификации включают а себя встроенную в процессорное ядро кзш-память емкостью 128 кб). Процессор intel Cele

Intel открыла в Интернет новый сайт, посвященный новейшему процессору Intel Pentium III, на котором планирует рассказывать о его новых возможностях,

ВООРУЖАЕМСЯ

демонстрировать новые приложения, использующие эти возможности. Адрес сайта – http://www.intelwe-boutfitter.com/

Представительство Microsoft в СНГ объявило о старте новых маркетинговых программ, предлагающих комплекс дополнительных льгот для покупателей сетевой операционной системы Microsoft Windows NT 4.0. Данный комплекс программ включает:

программу ПрезейТ, по условиям когорой каждый, купивший коробку Монфом II Serve 4 о 1. от дарат по 31 мая 1999 год, получает сиздух в дамере 120 долларов США на любой учебный курс по Windows XI или другим серверным продуктам Містороf (предвалемый в сертофицированных учебных центрах мігосорб1) или возможность получить премию в размере, земвалентном 100 долларам США

 программу Миграция'99, участники которой смогут бесплатно получить право на использование новейшей сетевой операционной системы Microsoft Windows 2000 Server после ее выхода;

— программу ГраNT — бесплатное обучение на сертифицированных курсах по Windows NT для покупателей серверов с предустановленной операционной системой Windows NT Server 4.0.

«Основной акцент в новом блоке программ сделан на возможности бесплатного или льготного обучения технических специалистов по серверным продуктам Microsoft. Таким образом, мы стремимся приблизиться к ситуации, когда, приобретая Windows NT Server, организация фактически получает не только сам продукт, но и возможность обучения своего администратора, - сказал менеджер по маркетингу представительства Microsoft Гамид Костоев. - Кроме того, не стоит забывать, что клиенты, установившие сегодня в своих организациях Windows NT Server 4.0, смогут при минимальных затратах совершить переход к новейшей операционной системе Windows 2000 Server, выход которой ожидается во второй половине этого года. Этот фактор, с нашей точки зрения, также способен повысить ценность наших маркетинговых предложений в глазах заказчиков»

Более подробная информация об условиях участия в перечиспенных программах доступна на савте моcrosoft по адресам www.microsoft.com/rus/pristrument/; www.microsoft.com/rus/present/; www.miccrosoft.com/rus/grant/. Координаты Информентра Мicrosoft: ren. (095) 916-717; адрес электронной почтыrussia@microsoft.com

Поддеми вечером 31 марта, когда этот номер журнала был практически гото в к отправке в типографию, в редакцию пришло срочнее сообщение. По заказу ведичей российской компании-дистрибостора корпорация, крупейший в мире производитель полугроводников, выпустит ограниченную, эксклозивную парию микропроцессоров Р III статовой частогом или мире процессоров Р III статовой частоку удалось добиться в реузкатате несмиданных устехов в сострым и октоль размение техностия и производства, к которым привено использование севрежсеренных ранее техностью до по использование севрежсеренных ранее техностью до техности. применявшихся в отечественной оборонной промышленности. Именно эти технологии применяются при изготовлении систем управления зенитных ракет, способных сбивать любые, в том числе «невидимые», самолеты и спутники-шпионы любого вероятного противника

Процессор будет иметь корпус цвета бордо и позолоченный радиатор в форме веера с подвижными «пальчиками», значительно улучшающий теплоотвод. Все внутренние детали - теплоотводящая подложка, межсоединения, внутренние проводники и контакты для повышения надежности и быстродействия будут изготовлены из золота чистоты 99,9999 %. Охлаждающий вентилятор при перегреве увеличивает скорость вращения, одновременно проигрывая мелодию, которая программируется по заказу покупателя. Каждый экземпляр процессора будет иметь индивидуальный номер - от о0000077 до о9990077. Разумеется, этот номер будет прошит и внутри процессора, но для его считывания потребуется специальная утилита, которая будет требовать для регистрации номер кредитной карточки и индивидуальный номер налогоплательщика Кроме того, на корпусе каждого экземпляра будет личный автограф президента фирмы-производителя, нанесенный специальными термостойкими несмываемыми чернилами. Чернила имеют специальный состав, обеспечивающий проникновение красящего состава в глубокие слои пластмассового корпуса, что делает практически невозможным их удаление и изменение маркировки. На корпус нанесена также голографическая защитная сетка с напылением из редкоземельных металлов, имеющая рисунок, индивидуальный для каждого экземпляра. Над ее нанесением будут работать лучшие граверы Гознака. В целях защиты от хищения процессор оборудуется радиопоисковой системой, совмещенной с приемопередатчиком спутниковой системы определения координат GPS. Процессор поставляется в индивидуальной упаковке - футляре из ценных пород дерева с монограммой владельца. Паспорт печатается на рисовой бумаге, изготовленной вручную лучшими мастерами Китая. Сертификат подлинности, сразу помещенный в изящную рамку для того. чтобы его можно было поставить на стол или повесить на стену, напечатан на золотой фольге, в толше которой размещены защитные алюминиевые нити. Установку процессора в компьютер может производить только специалист, прошедший обучение на фирмеизготовителе. При сертифицированной установке на процессор дается пожизненная для владельца гарантия. В стоимость включена страховка Ллойда от сбоя электропитания, похищения и стихийных бедствий, вплоть до попадания метеорита, на весь срок службы. Цена и условия поставки не разглашаются, но известно, что почти вся партия уже распродана по предварительным индивидуальным заказам. Представитель фирмы-дистрибьютора сообщил, что первый экземпляр процессора будет безвозмездно передан в российский музей вычислительной техники.

Другой крупный производитель микропроцесторов, очевидно, не желая отставаль, также запаланировал выпуск специальной версии своего чита. Процесо К 3-62 77, где последные инфры — максимальная тактовая частота в МГц, будет изготавливаться в колупу се увеличенного размера из стекла зеленого цвета. В верхией части корпус имеет форму лины, что гозают гокулателю цвета. В верхией части корпус имеет форму лины, что позамот гокулателю цвета. В верхией части корпус имеет форму лины, что гозают гокулателю цвета. В что процессом вычислений, Крупней-шее достижение разрабогимом состои и том, что пределения состои и том, что пределения пределени

ОРУЖАЕМСЯ

Олег Голиков, crazy d'amond @mindess.com

NHTEPHE

http://www.gamerscorridor.com/rpg/ Сайт The RPG Kingdome («Королевство RPG») содержит немало информации, интересной для фанатов игр этого популярного жанра. А именно: обзоры свежайших RPG (как обычных, так и чисто сетевых), MUD'ов, патчи, прохождения, полезные советы, а также ссылки на лучшие RPG-ресурсы «Всемирной Паутины». На сайте можно найти и довольно обширные архивы игр, а также утилит и миди-файлов. Словом, любители ролевых игрушек со всего мира уже давно стали постоянными гостями «Королевства RPG», сделав его одним из самых посещаемых игровых серверов.

http://emulation.da.ru

Любопытный сайт, посвященный всевозможным игровым приставкам и компьютерам (исключая РС).



Особенно много места уделено популярным некогда компьютерам «Амига» и «Commodore 64», а также приставкам Sega, Dendy и Sony, Главное достоинство сайта - здесь можно скачать и установить на свой компьютер эмуляторы, позволяющие играть в приставочные и «амиговские» игрушки на ПК! Сами игры, занимающие крайне немного места, можно взять либо тут же, либо на одном из предложенных сайтов. Словом. если хотите «поностальгировать» за игрой в какой-нибудь Monty Mole или Green Beret образца 1984 года, то вам определенно сюда.



цессору не требуется внешний источник энергии, ток будет вырабатывать встроенный в корпус топливный элемент, который нужно два раза в день заправлять любым алкоголем - от пива до медицинского спирта. Улучшенное охлаждение обеспечивается за счет испарения отработанного топлива

Подключение внешних потребителей осуществляется через двухрядный разъем, размещенный в верхней части картриджа. Контакты разъема позолочены для того, чтобы обеспечить коррозионную устойчивость от паров спирта. Фирма дает гарантию от сквозной коррозии на десять лет или 5 000 литров топливной смеси.

Естественно, производительность процессора попадает в зависимость от качества апкогольного напитка и содержания в нем вредных примесей, которые могут даже отравить элемент, что приведет к сбоям в работе и потере данных в регистрах, число которых в данном процессоре увеличено в два раза по сравнению с предыдущей моделью. Пара регистров обрабатывает одновременно одну и ту же информацию. Это сделано для повышения надежности и снижения вероятности катастрофических сбоев, которые возможны в результате употребления спиртных напитков низкого качества. Для того чтобы последствия таких зпоупотреблений были не слишком губительны, производитель рекомендует использование одноименного с его изделием напитка, в том числе одновременно как пользователем, так и процессором. Специальная партия «777» будет выпущена южными виноделами по заказу фирмы. В случае особо тяжелых последствий компания принимает свои процессоры для проведения профилактики в заводских условиях в течение месяца. Фирма гарантирует, что ее процессоры будут продаваться по цене значительно меньшей, чем сравнимые по производительности процессоры, произведенные ее основным конкурентом.

Специальная версия 777 будет продаваться в специализированных отделах магазинов, в количестве не более двух штук в одни руки. Эти условия фирма установила, предвидя ажиотажный спрос на свое изделие, так как многие уже с нетерпением ожидают появления процессора в продаже. Редакция будет с нетерпением ждать появления новейших процессоров в России и обязательно расскажет вам, дорогие читатели, о подробностях их устройства и результатах сравнительных испытаний.

И еще одно сообщение

Фирма, крупнейший разработчик и изготовитель средств мультимедиа, готовит к выпуску новейший DVD-привод, в который встроена не только выдвижная подставка для кофе, но и кофеварка, готовящая кофе по старинным и современным рецептам, в том числе - «эспрессо» и «капучино»

Кроме того, благодаря использованию склалных стаканчиков, в привод удалось встроить и машинку для мытья посуды. Уже готовы драйверы и программа управления для большинства операционных систем: Windows 95/98 и 2000, Windows NT, Linux и даже Mac OS X. Привод имеет инфракрасный пульт дистанционного управления. Фирма-производитель создает в Интернет специальный сервер, с которого привод сможет автоматически загрузить новые рецепты ароматных напитков и новые драйверы. О планах использовать революционное устройство в своих компьютерах уже сообщили ведущие мировые и российские производиhttp://www.gamexperts.com

«Игровые жсперты» – один из самых рейтинговых сетемых журьнаю для и кромачев, по данным стеменам жирьнаю для и суможная по данным стеменам комить и заготовительного от изготовительного и заготовительного и заготовительног



http://www.top-www.com/gaming/

Звіда на страницы «50 лучшки ягроліми саітили можно легко выякнить, какої сайт, связанняй с компьотерными играми, является в данный момент самым посещеньем рег-шные страницы, а саїты занимают почему-то не РС-шные страницы, а саїты посещенные турма, для Раўзкатол и виже с ними. Впрочем, в целом в ТОП-50 саїтов по РС-чграм, конечно, горадо больше. Если вы довервате рейтингам и котите не тратить время на скучные и неинтересные сайты, дюбро пожаловать сода.

МУЗЫКА

http://www.davidbowie.com

Культовый британский рокер Дзвид Боуи обзавелся собственным веб-сайтом одним из первых. (Интернету Боуи, когорого еще частенько называют за его экстраодринарность «пришельцем» и «человеком со звазза», относится более чем положительно и частенькопроводит в Сети время. Многочисленные поклонники Боуи найдит забесь его подробую биографию, полный перечень альбомов мазстро, песни в Real Audio, лирику, видеоклимы и иногре доуго».

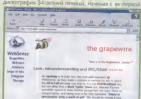
http://www.laertsky.com

Как и Дэвид Боуи, Александр Лазргский - тоже своебразный классик. Правда ле мировой пол томудыки, а современной руской фольклорной песии. Хота стихотворные оборники Александра ходят в fido и Internet уже добрых 5 лет, собственным сайтом Лазргский обзавеля лиць пару меспуев назад. И теперь с упсечием общается с армией любителей своего неоринерного также доступать и Помимо прорего на сайте доступна библиотека ини певиа, галерые его актичения.

http://www.bjork.co.uk

Несколько лет назад исландская певица Бьорк покинула свою группу Sugarcubes, самую мзвестную команду этой северной страны, и начала сольную карьеру. И не прогадала: за пару лет Бьорк стала своеобразным символом современной альтернативной музыки. Ее чарующий хриплый голос не спутаешь с другим, а ее имидж неподражаем. На сайте представлена полнадискография 34-летней певицы. Начиная с ее первой

ВООРУЖАЕМСЯ



пластинки, записанной Бьорк в нежном возрасте 20 с лишним лет назад. В Real Audio можно послушать лучшие песни Бьорк с трёх альбомов, а также посмотреть фрагменты ее видеоклипов.

http://www.rammstein.com

Прити Валппятей стала первой немецкой группой, поощей на родном завкей и получившей признание во всем мире. Невероятно, но факт все земляжи «Рамштейна» предпочитают петь по-английски. А парни из жатизейно, помова эту традицию и запев на не слишком-то приятном для ушей немецком, стали настоящим открытием прошлого года и фалманом современной тяжелой музыки. Официальный сайт группы влотие соответсярет темлякие их песен: здесе, двольно мрачно и печально. Ознакомившись с творчеством руппы и се биографией, можно почитать тексты песен Капппятей. И не беда, если не знаете немецкоголюрима перведена на английский.

http://www.vv.clara.net

Коллектив «Вопли Відоплясова» под руководством гарного хлопця Олега Скрипки начинал еще в советское время, а сегодня считается лучшей рок-группой



независимой Украины. Котя поют «Вопли» по украинсии, изтворчество пользуется незыменным услежов из в России, изтворчество пользуется незыменным услежов. В ебоплей» вобыр мее европейских стран. На веболяте воплей» вобыр мее европейских стран. В британии, где фаната хорошей музыки стожбы в брителии, где сревательного пользуется по простига услежной дизайи и море информации об ансамбле. Между прочим, сайт на русском языке.



ЧЕТВЁРТЫЙ СЕЗОН – «НЕ ОТСТУПАТЬ, НЕ СДАВАТЬСЯ»

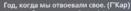


То был год огня... (Ленньер)

Корабль Теней разрушает купол на Ганимеде («Вести о Земли»)



Корабль Теней уничтожает нарнский крейсер («Долгая битва в сумерках»)



Нарны убивают лорда Рифу («И камни возопят, не укрыться») «Белая звезда» уничтожает блокадные мины вокруг Загроса-7 («Дело чести»)

То был год возрождения... (Лита)

Офицеры «Вавилона-5», впервые надевшие новую форму («Церемонии света и тьмы»)

Год великой печали... (Вир)

Нарны, помогающие спужбе безопасности «Вавилона», гибнут под выстрелами земных десантников, и гробы павших защитников «Вавилона-5» погребают по космическому обычаю — в пламени ближайшей звезды («Несбывшиеся надежды»)



Истекающий кровью Франклин ползет вперед («Танцы с Тенями»)

И год радости. (Деленн)

Деленн целует Шеридана в подземелье на Приме Центавра («Война без конца»)

То была новая эра... (Лондо)

Шеридан смотрит с балкона на столицу Теней на За'ха'думе («За'ха'дум»)

То был конец истории. (Франклин)

«Белая звезда» разбивает купол над городом Теней («За'ха-'дум»)



То был год, изменивший все. (Иванова) Кош-2 допрашивает Литу («Бродяга»)

Время действия – 2261 год. (Гарибальди) «Белая звезда» уничтожает разведчик Теней («Танцы с

Место действия – «Вавилон-5». (Шеридан)





НЕОТСТУПАТЬ, НЕ СААВАТЬСЯ

ВСТУПЛЕНИЕ К ЧЕТВЕРТОМУ СЕЗОНУ

Начинается 2261 год, и Война с Тенями — на пороге. Древние, неодолимые враги, так долго считавшиеся умершими эли стинушими. Теня были не более чам жуткой легенуюй для большимства мелодых рыш-ское изменялось в 2260 году. Теня, пробудившиеся неосольноми годами данее после потит Тыстнееле него сна в своем древнем обиталище на За'ха'думе, все громее и громее заявляли с овсем возвращении, а их намерения становились все очетирнее напав, вывыть свых стабых и безащинием серам могодых рос и из-балить от тинх, расширия тече сымым возможности для замити от станых. Действуя по большей чаети скрат-но, они стравливают илидшие расы между собой, про-звития отсяльных. Действуя по большей чаети скрат-но, они стравливают илидшие расы между собой, про-свидеруя войны и геноцид. Течи — воптощате филосо-фии, соочщентрировавшейся на вопросе «Что та их-счешь?» Их целя— не военная победа (их превосходст во очеведны, а потому им это неинтересно), но доминирозанные их фолософии, Вселенная, а всторой доминирозанные их фолософии, Вселенная, а всторой

во очевидно, а погому им это неинтересно), но доминирование их фолософии, Вселенная, в котором Младшие расы движутся к своим целям, не спишком за-болка о последеннях своим светам, не спишком за-фонестнико мавсать в свое время стращим расим. Убражение о пределения своим светам в сроим с когра остать неи Денеи по пречинам веромы торько им, ушил, ворялонця останись, собиранся проти-вестоять, философии Теней, Егил Тени предпазнают Хаос, то ворлонцы – волющения Порядка, их конечные щето кожрые с целями Теней — развитие мыладшик, но продвитать зеолюцию они намерены на свой лад, нава-зывая подоленным свои представления том, то о хоропродвитать экопошки они намерены на свои лад, навы-завая подоленьмы соин предглавлению том, что хоро-шо, а что плохо. Ворпочны предпочнают спрышкать к+го тыть, это опорос ведет в глюбны с димопознания к вершинам духовности, на совершенно не способству-ет раватило науч или расширенно владений. К сохалению, борьба двух философии тегерьа-реста уже не мехлу Дренним, но мехлу манеры-народами, превратившимися из подоленах в орудия

жи». Перемещениям через границы Земного Содруже-ства препятствует режим военного положения, введен-ный якобы для защиты человечества от дазутчиков ино-планетян, собирающихся развязать новую войну против Земли. Содружество совершенно устранилось от участияя в Ябива Танав; исплемиятельных эспомнобием.

До недавнего времени «Вавилон-5» был аванпос

бом военных операций, местом сбора для всех против-ников Теней: созданной с подачи ворлонцев Армии

Мастеров поддерживают Армию Света, но надменная Каста Вомное отказальсь сотрудникать с яподчиненных мих расыми, замым, что дела мужаское ен кескаются. Очень немногие землия и мисбарыя знаго то том, что истории замым замым замым замым замым становым замым замым замым замым доставит мовым штаб, званиютов в, интеррационам их великим дуковным пивером, согователем совре-меното мнеждаются объемает в мененальным проро-ком благорают объема менена и света мененого мнеждаются объемает в мененальным проро-ком благорают объема менена и света мененого мнеждаются объема и света причения неаболемого на протожении столетий гаришения неаболемого на протожении столетий гаришения законов замым замым последиям сте (угалнами Делен из Серот Совят, на-ришение законов Валена, главенство в Совете Касты Воннов, и наконець ростуск Совета) разрушни равно-весие в минбарском обществе, создали опасный вау-ум являси, который кто-инбуды обязательно постареет са заполнить. Центавричновая Рессибного по менено постареет за заполнить.

ся заполнить. Центаврианская Республика, до недавнего време ин угасающая империя, заключив через группу влия при учих эристиклатов, союз с. Тенвим, встала на пут тельных аристократов союз с Тенями, встала на путь возрождения военного и политического могущества. Та же группировка, возглаврявщаяся порлом Рифои, поме Рулпиравка, возглавлявшаяся пордом Рифои, по-сте смерги миператора Туркана посадила на трой Тавра его племянника Картажье, рассчитавыя, что он будет послушно исполнить указания так, кто привеле го-каласти. Однамо борьба за паняние при дворе привела порда Рифу, к открытому столк-ковенно с его бывшим сознанком, Лочдо Молтари, и этот конфитк завер шился смертью Рифы. Но времена чстарой доброй Рес-тублики, кажется, безвозарато ушим, позвление при дворе старых знакомых Лочдо все изменили, и о наком инператоре при дворе кодит жуткие слуки. Остается

особой ненависти центавриан. Подчиняющиеся быв-шему послу ГКару, получившему политическое убежи-ще на «Вавилоне-5», нарны работают в службе безо-пасности станции и служат в пехоте Армии Света. Само-му ГКару было видение древнего пророка, указавшее

путь к освобождению его народа, – через самопожерт-вование во имя общего блага. Открывшееся ему из слов пророка ГКар попытался изложить в своей Книге, которая, неожиданно даже для него самого, сде-его духовным вожлем нашим



Екатерина Воронина

ПРОЩАЙ, «ЭСКАЛИБУР»?

Красавец-корабль с уникальными возможноствим и прекрасно подобранной командой. Суровый и сдер-жанный калилать Гидвои, чем процилое огулам покро-вом тайны (по споевы Стражинского, в урабе этого-рыей библейского Гервона). Мистиченные параплени с исто-рыей библейского Гервона). Мистиченные параплени с законоват Галан, необъясноеми могущих заграфизация законоват Галан, необъясноеми могущих заграфизация законоват Галан, необъясноеми будотум живое на-поминание о Мерлина и Егидалобе. Экологичная и экс-центричная Дурина Нафил, мечтающая гольствът и кот унитожните ен народ. Лжон Матски, старший по-мощити, и теленат, чамо сульбу кардинально каменила Война с теленат, чамо сульбу кардинально каменила Война с теленат, представитель «Межлананна» экспекцияй мых «Этерско», пинятист и аркеспост, сра-зительным мых матерам.

экспедиций и Макс Эйперсон, пинативит и проеколог, раз зу выявающий отрицательные эмодии. И вот все ови отправляются в помски пекаропая способного исцепить Землю, избавить от стравшиют вы труса, который завтустии в ее атмосферу, все они ста-исамато единственной надеждой человечества, ибо, ес-ли их миссоня потерлить неудаму, через лять лет все жи-вое на Земле почибнет.

вое на земле погибнет.

IMS: И как ръщари Круглого стола отравились на поисоя Гравля, исцепением для истерзанной земли, так и «Эскалибур» полегел за лекарством для измученной планеты. И как Эскалибур короля Артура принес на-дежду и изменил мир вокруг, так и этог «Эскалибир».

Однаму, скурев сегеу, нам с вами, дорогие читате-ли, нам с уждено стато, нам с вами, дорогие читате-ли, че с уждено стато, нам убеждены, то масший усобътки, и сторым, когорал, мы убеждены, то масший усобътки, то масший усобътки, то масший усобътки, то масший усобътки, раз и с уждено с уждено при с уждено при с раз предостато и с уждено при с уждено при с этого нового творения страженского, бысовения ужден, что концовая с столь, предоста и незеавцессова оказалась настоль прекрасно начавшегося проекта

что концовка столь прекрасно нечавшегося проекта оказалась настолько трантченом и «Крестового поко-ром нечатильного в первых числах автуста 1998 года. К это-му моженту в сеги почти не было точной информации но главных действующих пицах, ни об атгерах, кото-рые исполняют главные роли, —эти сведении повяш-лись с израдивым загодаримим. Вскоре после начала съемок Вађубліал Ргофисions сообщила о заключении беспрецедентного соглашение с Обществом рудей Ла-боратории реактивного движения (РН), одной из про-грами МАЗА в соответствии с этим соглашение ИР вързаила готовность двать чаучные консультации и рекомемрации создателям сторилал. Подобное согла-шение - Совершенно уникальное явление в мире теле-видения, и продосеры и Крестового покада «Бали ч рез-видения», и продосеры и Крестового покада «Бали ч рез-виления» покада сторудиничеством с IPI. Так что вее шию просто прекрасно, пока совершен-так что вее шию просто прекрасно, пока совершен-

но неожиданно для большинства поклонников не раз-разился скандал, связанный с ТNT. В сеги ходило мно-жество слухов, но практически вся эта информация так и осталась неподтвержденной ни продосерами, ни TNT, поэтому мы приведем только то, что сказал сам

Стражинский (более подробно об этом можно узнать из статьи «Слухи, сделки и обманы», «Игромания», № 11 (41)). После завершения съемок пяти первых эти-зодов сериала возник некий «меморандум» ТТГ, вко-тором излагались моженты, вызвавшие недовольство у Компании, в везультате чело точных случать б. тором ийпагались можента, выявляються передоставления образоваться постановленые предоставления передостановленые на месяц (возобновились они 19 остановленые на месяц (возобновились они 19 остановленые перезультатим этого перерыва ввлись невая формы изманды корабля, несколько построенных декторации и изменение порядка показа этиковов (по требованию ТМТ был натисан сценарий «нового первого» элихода). ТМТ был интриментация то ресование всегну итверидались, что ТМ селот рерого заниском всегну итверидались, что ТМ селот рерого заниском всегну итверидались, что ТМ селот всегну суданией форме, однако в итсят должение кото, форме таки вмене объегающей и более пос-жей на обычные комбинасоны. Все усложнось, но всязикла новая проблема графии показа сериала по ТМТ. Суть ес сводилась к то-му, что Вадугола Россий Стигу по сериальность ум., что Вадугола Россий Стигу сериальность ум., что Вадугола Россий Стигу сериальность ум., что Вадугола Россий Стигу сериальность за представляться в ум., что Вадугола Россий Стигу сериальность ум., что ум., что ум., что ум., что ум., что ум.

му, что Ваbylonian Productions просто физически не ус-певала подготовить к началу января этот самый кновый первый этикод. Поэтому было принято решение о пе-реносе даты премьеры, котя точные сроки не были ол-ределены из-за конфинита в NBA (ТПТ пожазывает игры плей-офф NBA). Поклонники расстроились, что им, возможно, помиется жалть по илия в но местали егазы. возможно, придется ждать до июня, но не стали возму-щаться, понимая сложность ситуации. Периодически возникали краткие сообщения о съемках эпизодов се-рила, слухи о том, кто из актеров «Вавилона 5» может принять в них участие, но в целом в сети воцарилось за-

ячшье.
В декабре на уже упоминавшемся нами в прошлых публикациях сайте Аілт It Cool News (1419 разве это не крутая мовость») появилась попшая реценями за первый законненный этиход сериала «Токих в номи (тот самый этиход, который должен был стать первым в со-ответствии с первон-зальными плажыми Стражинско-ответствии с первон-зальными плажыми Стражинско-от, Рецензия была более чем эхалебная, сообее вынымнее е автор обратил на высочайщий уровень комномпермых специффенств и и виперескую пруз актетреностирыми специффенств и и виперескую по его мнению, этот этиход прекрасно задает тон весям специонального высочать прекрасно задает тон весям специонального выпажения в предоставления прекрасно задает тон весям специонального выпажения прекрасно задает тон весям специонального выпажения в престага прекрасно задает тон весям специонального выпажения выпажения в престага прекрасно задает тон весям специонального выпажения в престага престага престага престага престага престага предостага предостага предоставления престага предостага предос

сему сериалу. В январе появились новые сведения о съемках тапо постоверно известно, что ни Джерри Дойл (Гари стало лостоверно известно, что ни Джерри Доля (Гари-бальди), ни Патрискя Толлинан (Инта Александер) пока не появится в этиходах «Крестового похода», несмотря на различные служи. А еще появилась информация о том, ках Страхинский сумен решить проблежу с новой формой — ведь он неоднократно заявлял, что уже от-ситвяте на момент появления измесоратиры з этихоны снятые на момент появления «меморандума» этизоды пожельнияться не будут. Более того, в соответствии с пожеланиями ТNT Стражинский перенес их в свредину сезона, что вызвало закономерный вопрос — как же со-жетно объяснить изменение формы персонажей? И IMS потримула слежениеми.

И МS придумал совершенно генигальный выход из этого более чем этогулительного положения Смена формы рольжив произойти в этисоде «Арреагалсе» али Ответ ресейся «Гегриличкая вешеность и другие хигро-сти». На «Эсхалибур» прилегают два специалиста по пропаганде из правительства Велли — оно хочет улуч-шить инидож «Эсхалибур»» и его команды в талаж об-





реченных землян. Представителы правительства прих дят к выводу, что форма персонала и внешнии вид по менений корабля не соответствуют тому, что необхо

шенной версией уже привъчной для зрителей формы, и действует в старых декорациях. А затем команде «Эс калибура» все-таки разрешают вернуться к прежней форме... Изящество и ирония подобного решения пора паганды формы выступает та самая форма, которую от вергла TNT Поклонники тут же засыпали Стражинского вертла ТНТ. Поклонники тут же засыпали Стражинского восторженными откликами на столь сильный и ориги-нальный ход, которого никто не ожидал. Казалось, что все улажено и теперь «Крестовому походу» уже не гро-зят никакие неприятности. Но не тут-то было. И вотя в конце января, как мы сообщили в прошлом

И от в конценнации, чем мы сообщини в прошло конере «Итроменни», в всем прогениям в букаль-ном сымств спова обрушения, сенкационные сообще-ная привършения съемо: Керствого похода в свя за ст. отвазом. ТМТ от гермала. А уже на спедуощий день в сети повянию развиснения Стражинского. MSS. Мы объеружим, что ТМТ (извествая в систа» мом благодара всегорым и которическом удивмы) је

но затягивались. Пару раз возникали слухи, что «реше-ние будет принято на этой неделе» или что «Вавилон-5» тоже будет перенесен», но кроме этого – ничего. И вот 26 февраля наконец появилась достоверная информа-ция. Все тот же самый сайт Ain't Cool News со съшкой за постиверные могоцичног сробиция пр работа на по

к «иль та 5» и поддержка Warner Bröthers также миб-не значат Однако проект был остановлен еще даже до выхода сермала в эфир. Из последующих сообщений Стражинского и раз

линных комментариев постепенно проявилась доволь но четкая картина. ТМТ не кочет имыст сериал, который не соответствует ее представлениям о том, каким он должен быть, Стражинский не кочет и не может прими-риться с вемисательством ТМТ в творческий процесс, Warner Brothers хотят продолжать работу над «Кресто-рым похудолы» и м в исторатить за съемым ме ме мото возможность возобновления работы над «Кресто-вым походом» становится просто иллозорной. Сам Стражниский более чем твердо решил отвленься от всех этох проблем и занялся другими проектами. Один-из них — сценарий нерагнатся-неского телефильма для одного из ведущих каналов. В пресс-релизе Netter Dig-tal Enfertainment экомлаемии, которая создавлявая спецfial Entertainment, компании, которая создававая спец-ффекты для «Крестового похода», говорится от юм, что решение ТПТ об отказе от «Крестового похода» поели-вет на финансовые показатели компании, однако Net ter Digital имеет прекрасные перспектива и с радостыю приступит к работе над новыми проектами. В общем, из общем точа комменталием выжон слегата пыянол. что общем точа комменталием выжон слегата пыянол. что общем точа комменталием выжон слегата пыянол. что становые поставления поставления поставления по общем точа комменталием выжон слегата пыянол. что общем точа комменталием выжон слегата пыянол. что общем точа комменталием выжон сочата пыяно. что общем точа комменталием сочата по общем точа комменталием сочата по общем точа сочата по общем точата общем точата по общем точата по общем точата по общем точата общем точата по общем точата общем общего тона комментариев можно сделать вывод, что практически никто из создателей сериала на варит в во-зобновление работы над нии. Как и в съемки новых фильмо в по могивам «Вавилнов-5» – договор с ТМТ был подписан на четыре фильма («В начале», «Треть пространство», «Рега душ» и «К оружио!»), и малове-роятию, что у ТМТ возникнет желание снимать новые фильмы.

единственное, чем мы можем порадовать поклон-ников, — первые уже отснятые тринадцать эпизодог «Крестового похода», работа над которыми будет вскокрепсивого покода», рабога най когорыми будет всого реавиршена, всег чак выйдут закри, из локаз на ТМ наченст 9 моня. Судя по отзывам критиков, это очена качественныя бизком на сообщенной сърхимиры телны. В оцном на сообщенной сърхимиры каталошими, Украте Волгате примет рашение о во можности съемос вторго сегона «Кретсовот поко да». В общем, будете мадат и надеятся, Вель, как сказал когда-то Лориен, надежда — это все, что у нас-есть.

Екатерина Воронина

МИРА ФУРЛАН



Мира Фурлан родилась в Загребе — ныне этот го-род является столицей Хорватии. Ее родители и бабуш-ка, благодаря которой Мира с детства учила немецкий и формилоктий Были универститетскими преподаватегоду учебы она стала получать небольшие роли, а к чет вертому курсу снялась в главной роли в одном ма кото-славских телесериалов. Затем Миру вяли в труппу Хорватского национального театра, где она исполних роли во множестве классических пьес, включая шедев-

RABMINONE

ры Шоу, Мольера, Бекта. Первая же се ролг а кино «Чиклоти», 1982 год) была удостоета превыя Golden Агела (высшая актерская превыя в Бывшей Югославии) за лучшую женскую роль второго плана.

Однаго тапанты Мири Фурзан не ограничивались лиш и иргот в евероние 30 готорко на влаплась солистися одной небольшой труторны на деже выпусния два диск за отране забольшой труторны выбольшой гото изреавтельного рег серба Горьев Евине-(Саја); которыја восоре стат се мужем. Посольку Танич проходил учебу в бего раше. Мира переовла к емеку, и проходил учебу в бего раше Мира переовла к емеку, учество примене примене по принета учеством мира стала одной из самой известном агруста серстис во кнюгох педтата серба фильмой и грунита учеством селотного изветатьством статовном, за что тесотного до за приневались учеством струтом состато да приневались учество иструтом за изветного получном за правичую прова в фильме «Крассто грека» она получном за главного роль в фильме «Крассто грека» она получном за главного роль в фильме «Крассто грека» она получном за главного роль в фильме «Крассто грека» она получном за главного роль в фильме «Крассто грека» она получном за главного роль в фильме «Крассто грека» она получном за главного роль в фильме «Крассто грека» она получном за главного роль в фильме «Крассто грека» она получном за главного селотного селотного селотного за главного селотного за главного селотного селотного за главного за главного селотного за главного за гл

свою вторую премию Golden Arena.
В 1991 году во время регалада бывшей Когоспавии
Мира Фурлан вместе со многими иностранными актерами приняла участие в международном театрального фестивале в Белграде, посте его хорватские националисты обвинили ее в предательстве родины и развязали в прессе агрессивную кампанию против астрисы.

В начале ноября 1991 года Мира написала статы «Письмо к моим согражданам», которая была опубли кована как в Белграде, так и в Загребе. Вот некоторы фрагменты ее письма:

«. Для меня принять участие в той постановке в тох момент элемного защитить вазиу профессию, которая не должна и не может становиться на службу каким-люб, голитическим или национальным удеам, которая не должна и не может минть никаких политических или национальным удеам, которая не должна и не может минть никаких политических или национальным утаниц просто потом, что это противо-речит Самой ее природе, ведь задача ее, пусть даже и ижизть связи. По самой своей суги это профессия, котолой межелими тальним.

Самые сложные и тяженые времене, возводить мость и клать связи, по самый своей суги это профессия, юторой неведоми траницы. Извините, уменя иная октема ценностей. Для меня всегда существовали и будут существовать лишь подо, отдельнае поди, и эти поди всегда будут уклониться от обобщений любого вида, вне зависимости от 56стятельств, путь даже самых катагрофических. Кохалению, 8 никогда не окажуь, способной не толькоченовидеть всек сербов», но уже почять, что ме это саначает в действительности. Я всегда. Буду протятизать трум укеначаскому име ченовеку на егой спромен, личности, стоть же отчаявшейся и страдающей, как я сама».

В гоиде изброт Мира и ее мух похинули Белгулац, принятели в Нью-Поре, чтобы менять там соот новую жизнь. Им это удалось, но то, что случилось, напожило пубский отлечатося на воз жизнь актумсь. Оне сумела заинтересовать своим талантом иногих — оне не только симмается на телевидении и иррает в телер, но даже принимает участие в записи музыкальных дисков, однью боль, которую пришлось пережить, ве поиннула ее до конда. И это нашло свое отражение в образе Деленн. Однажды стражинского преметам на послед Мира вошла в помещение, где актеры пробовались на роли, он сразу увидуя, что это — настоящия Делены впоследствил он сень многое выса о браз Делен под внояньствил он сень многое выса о браз Делен под внояньми атрукса. Имура принавела что теор-балоть или уговорять Стражинского просто невозможено), а именно под влиженем толической службы этой жениция.

но под влиянием трагической судьбы этой женщины. Фурлан: Си знает многое из этот, уто происходило со мной и с остальными, я всегда обсуждаю с ним подобные веция. Я во сказала, что в том, кас была создана и сыграна Делени, нашло свое отражение очень многое из моего личного опыта, связанного с войной в Югоспавии. Прежде всего, это ощущение одиночества этого персонажа, чувство изгнаниима. Ощущение, что ты оказался между культурами и мирами, которое я

Очень хорошо почимаю. Пребы на розь Деленн оказались первыми пробами Фурлан в США, поэтому Мира была бесконе-но рада тому, что ез унверзили на роль. К тому же телевизноная научная фантастика стала для нее совершенноновым миром, который оказалось очень интересно исследовать и изучать. Сладовать из почима почима пофурлан: Я немограваемо наслаждаюсь своей раболой в жапре научной фантастики. Я никогда не испы-

Фурлан: Я непередаваемо наслаждаюсь своей работой в жанре научной фантастики. Я никогда не испытывала такого оцущения преданности и поддержи о поключников до этой работы. Меня поражает интеллигентность поклонников и их понимание всех уровней, уча такта, за и встарождения.

Есть и другие особенности этого жанра. Одна и инк, когорую в всегла считала фуевычайнос сложной, ваключается в игре лишь благодаря воображению — нанимы, когда вы снимаетесь на чсенем фоне», не имеяим малейшего градставлений о том, где находитесь ито в этом месте промсходит... Но я полагаю, что воображение и фантали необходиты во всех жанрам.

жение и фантазия необходимы во всех жанрах. Еще один новый аспект для меня — грмм. И необходимость достигать определенного уровня воздействия в своей игре, когда на ваше лицо наложено много слоев клея и резины.

Поначалу с гримом было связано очень много про-

блем. Фурлан: Когда я впервые увидела себя в зеркале после напожения грима, я начала сомневаться в правитьянски свето решения симнаться в згом сернале. Это было настолько ужасно, а с точки зрении якодей то было настолько ужасно, а с точки зрении якодей ной различно в точко в предоста над подробной различно в точко в предоста над подробной различно в точко в предоста над подробто страннего тем сертовам гермафуродита. В настоя то момент они захотели наменить мой голос, и я подумала, «То же останется от меней то все коментом, и роть філю утружением в откого тироставия. Мне было утружением в откого точко в конце концов, было утружением в откого точко в конце концов, потогонности стране по потого в потого потогонностих именений, которые она прошла, я психологических именений, которые она прошла, я сессимени счастива, ит согласнать сыграть зугу

роль.
Грим Деленн отнимал у Миры около трех часов.
Впоследствии она признавалась, что это было нелегким
испытанием. Однако были и другие проблемы.
Фурлан: В жакой-то момент у меня возникли проблемы с глазами. Они очень плоко реагировали на

Фурлан: В какой-то момент у меня вознитки проблемы с глазамь. Оны очень плохо реагировати нгрям, который приходитось использовать, чтобы спритать мой бровы, полому что у Делени нет броеей. Теперь все стало получше, но ынчале у меня была довольно опныва аллеутическая реация. Я предпожить чтобы Франклин сценал Делени операцию. Джо сказал тен, от которую он не обратия вымачия чтобы Франклин сценал Делени операцию. Джо сказал тен, от которую и менят губа.

залт нег, он сорее изменит грим.
Поэтом, когда Фуран справимают, что бы она изменила в образе Делеен, если бы ей представлись содобава возможность, она всегда говори, что подарила
бы ей бровк, Изменение внешности Делени после кризалиса стале настоящим подархом для Минры — права,
наложение трима не стало занимать меньше времени,
на это изврауно сократился еслой разения и кревя на
лица встрика, что поэколито ей больше использовать
имили для в наложения селой на пота. Всегда бы





















еобходимое для того, чтобы загримироваться, не тра

неооходимое для того, чтооы загримироваться, не тр тится понапрасну. Фурлан: Время, которое я тратила на наложен рукан сърем, съоръе и третов на такожение рука, подпот на положу и постечено рочнивалась на пред пред пред постечено постечено по помената съот постечено по постечено по постечено по на пред постечено по постечено по менно менно вы сами пред постечено менно менно вы менно пред на удивительное сирушение раздавления личности. КОТО-оре вы стадатель, развить досте

рое вы стараетесь развить в себе. Фурлан часто спрашивают о том, чем она на созданный ею образ Лепенн.

на созданным ею оораз целени.

Фурлан: В каждую роль вы вкладываете большую часть себя. Думаю, чем лучше актер, тем больше его/ее в той роли, которую он играет. Так что, как мне кажется, во розм может розражется доставляющей в той роли. во всех моих ролях есть связующий элемент — это я сама. Однако почему люди всегда хотят отождествить ак-тера с их ролями? Не думаю, что стоит сравнивать ре-альных людей и вымышленные персонажи. Более того, это становится довольно опасно и приносит лишь разо-чарования тем, кто поступает так, поскольку при встрестралии на недавнем съезде я встретила поклонника который после беседы сказал мне: «Я больше не поеду на съезд, потому что вы настолько отличаетесь от Де-лення. И я могла лишь рассмеяться. Она с огромным уважением и любовь относится к

своей героине.
Фурван: 8 любле сложность этого персонажа, что
очень необычно для героинь многих тепефивымов. У
Делени есть очень много различных штрихов. Она может быть ситном и одноврением узавимой. Чрезвычайно воинственной, но матсой и трогательной. Есо
трайот мурость и высочайная духовность, но при личают мудрость и высочайшая духовность, но при этом она бывает очень забанной. Одини кловом, это сложное ущеность и я счита от удов, удентельным падархом Джо. Как мне всяжета, сложнее всего от бы-то греопрате, прогать между минбархогой и челове-ческой половинками ее души. Для того чтобы стать на-ческой половинками ее души. Для того чтобы стать на-иржаета вести битву внутри себя. Сыграть это было овым изгленость.

очень интересно.
Фурлан очень довольна тем, как развиваются отношения между Деленн и Шериданом.
Фурлан: Это красиво, романтично, чудесно, эмоционально, но, ко всему этому, они единомышленники
Это попроведена

Это прекрасно! Одним из наиболее сложных эпизодов для Фурла: стала «Война без конца».

от чество от конца».

Фурлан: Мне пришлось просмотреть несколько старых эпизодов, чтобы понять сценарий. Во время сьемок мы много консультировались с Джо. Это элизод потребовал от нас сообой концентрации.
Мне трудно сказать, какой элизод является самым

Мне трудно сказать, какой эпизод является самым любимым. Этот вопрос очень часто задают мне на съез-дах... мы ведь сняли уже так много серий. Одна из са-мых лучцих. — в говоро о «Носбории». мых лучших — я говоро о «Несбывшихся надеждах», занязаре, получившем премих Хьюго, — настолько от-личается от всего, что яделата в жизни И попытаться сыграть это было настолько побольтно. Для меня был очень хорош этозоц «Нижарантор».— Я не стала бы делять серии на тобимые и нелоби-мые, но есть сцень, которые я не моги зайть. Сцена сцень, которые я не моги зайть. Сцена

мые, но есть сцены, которые я не могу забыть. Сцена с Андреасом, Г'Каром, когда я должна сказать ему, что я знала о случившемся с нарыами, но не рассудать знала о случившемися с нариамия, но не рассказала — это был один из тех моментов, когда все происходит орга-нически, по наитию, незапланированно. Я думаю, что это была великолелно сыгранная Сцена, когорая пре-вобыта великолелно сыгранная Сцена, когорая пре-вобыта все наши первональные идеи по этому повок. В общем, Джо написал для меня просто великолеп-не драматические сцены на уровне величайших клас-нческих текстов. И я могу быть только признательной

том, чамилистим 27 рассита, цельмі ряд различних режиссерью. Сурная призначесть, что пором актеры да-же пытались «режиссировать режиссера», «Орган»: Ингогда возимало ощущение, что мы больше знайн о своих ролях, нежель режиссер. И это впотем потчено – режиссеры которые даже не это впотем потчено – режиссеры которые даже не это дажно произвосится изазамия рас, что было довольно-неточить.

неприятно.

Особо Фурлан выделяет Майка Вейяра.

Фурлан: Я очень любила работать с Майком Вейяром. Он очень добрый и мягкий человек, который прекрасно знает, что депает. Еще мне нравилось работать с
Таксуском Токвино

Одляко во многом очупен права: ведь, когда сис-нарин настолько дегально проработань, роть режис-сера становится не слишком важна, и на первый плав-выходят взамнопичимани и сиграннисть актеров: Фуральн: Мне «равится работат» с Броком (Шеры-дин). Он прекрасный актер, У на Сыло так много вол-шебнам моментов, которые происходят очень редю. Этого удается добъться даяное не со всемы актерым, потому что очи не способны эмоцичально рассры-ваться, и вам примурятся камой предульняять матеры-ал, играть с собой, что не спишком интересков. Знаетс-ал, играть с собой, что не спишком интересков. Знаетс-диме волинующее в этерском Пред для меня — водможсмоге волнующее в аггерском игре для меня — возмож-ность общаяться с партиремии, достигать выскогого урожня понимения. Тах что в очень, уважаю Броса и моблю играть вместе с нин. Думаю, мы очень радая то-му, что от симмется в серхами. В поставами Коллов. Те что приглагать предоставления правым Коллов. Те ному Цурокат 1 сумпра Бенгрия муста в кому думоват 1 сумпра верхина муста в поставии, у нев волникти отределения проблемы, с авто-пийским възкоми, несиотря на то, что оне с детства ув-рекалась, иностранными языками и даже мотель стать печевотность и пределения и деяж мотель стать печевотность и поставия и деяж мотель стать печевотность и деяж мотель стать печевотность и поставия и деяж мотель стать печевотность и поставия поставия и поставия печевотность и поставия и поставия пос

переводчисмы.

Фурпанс С учетом языковой проблемы съемка в серьяре стали для меня настоящим вызовом, потому ило «Вазилоль"5 — чревывыйме разговодинавий се-рьял я кому сказать, ито там очень много больших мо-нологов. У ченя не было того уровен комфорт и сво боды, который в ощицала при игре на родном языке-тироб это было настоящее мумение. Но экпийскоми Прооб это было настоящее мумение. Но экпийскоми одан, которым в оцидам грам игре на родном зъвые, Порой это бано настоящее мунене. Но митийский спецения у мене бъяват минута и стало лего в котра в мустуру себа очень муненуемно, я в завигуре, на баротся с нями. Но тенерь в сицуваю себа атолие на баротся с нями. Но тенерь в сицуваю себа атолие на баротся с нями. Но тенерь в сицуваю себа атолие набрай котра на пределативающим интересто за пасе вще один въмс. И необъяклаенно интересто от къвата съерета этого свика. Это чевая илизация, об-мы, но илизация устованивающим. Она воднует и повър-лет вам ежериено делять небольшой шажко по пределативающим, от вы узъявте новые спова. Сегодня два мовых слова! Это деля вы мозькость мустаговара, сеновых слова! Это дает вам возможность чувствовать се-ба ребенком, который каждый день в том или ином ро-де делает шат вперед, — очень волнующее ошущено-Говорить на языке, который не является вашим род-

некотором роде связан с ее небольшим акцентом, по-тому что Стражинский всегда очень внимательно при-сматривается к актерам и использует наиболее харак-терные особенности для придания своим персонажам

ВАВИЛОНА

Как и все остальные актеры, в течение первых четы-рех сезонов Мира не знала, чем закончится сериал и как будут развиваться сюжетные линии.

ком судут развиваться сожетные линии.

Фулан: Вы всегда можете спросить Джо о том, что будет дальше, и он ответит вам то, что захочет ответить. Он истичный сфинкс. Он отвечает загадками и всегда преподносит сопризы. И это очень интересно и так необъяно для меня. Я почти инчего не знаю, То ость в хооватко Діля меня. Я почти инчего не знаю. То есть я хо-чу сказать, что знаю основную сюжетную линию сезона, но это очень маленький процент того, что узнаю во вре-мя съемок. Знаете, я могла бы поговорить с ним и спро-сить. что произойлет востоя сить, что произойдет впоследствин, но я хотела, чтобь меня удивляли, мне это израдите!!! меня удивляли, мне это нравится! Но он тоже любит не-известность, и именно так мы все работали. Такова са-ма природа телесериаль: вы никогда не энаете, что должно произойти. Это совершение не похоже на съемки фильма или постановку пьесы, когда вы стараетесь узнать как можно больше о персонаже еще до на чала съемок или репетиции. Но здесь вы просто не в со стоянии выяснить уго пибо

го персонажа. Мира Фурлан очень серьезно относится к «Вавило ну-5», считая его в некотором роде футуристической

драмой,
Фурана: Этот сериал постоянно говорит о социополняеских, политических, психологических проблемах
политических, политических, психологических проблемах
пошей реальной жизни, и инжене это двагае его настолько ценным и интерессым, как мие кажется. Порой
джо просто поражает меня паралителями с политической сигуацией в моей стране. Он прекраско разбираеткой сигуацией в моей стране. Он прекраско разбираетвейших верехики описичения, политичес на всех важнейших верехики описичения, политический в
вейших верехики описичения образа, в
помера учествения в
помера учествения в
помера учествения в
фурам произвется, что после завершения съемок
будет больше всего скучать по людям, которые окружапи ве эти пять рег.

ли ее з их пать лет.

Фурлан: По актерам, по съемочной группе, потому
что это необыновенная группа. Я знао, что со мнотими
буди поддеженать отношения в впреды, по по другим
буди гоздеженать отношения в впреды, по по другим
буди гоздеженать отношения в переды, по по другим
буди сумать. Определенно, это лучшая команда, в которой мне пришисо двоботать
за свого профессиональную жизнья я познала стольза завктих, согореннества, групалых игр. евранильствоза насисимости предиска у столько и предиска в пореды торо с регения несколько порестижных награл 1995 ратаподие — за
пьесу «Алитона», 1995 Dragoristar и 1996-97 Sci.-Fi Uniтичен — за лучшее исполнения женской роли второго

verse — за лучшее исполнение женской роли второго плана в «Вавилоне-5» и 1998 SFX — как лучшей актрисе



а квучно-фантастическом сериале. Мира старается ра-ботить не только на телевидении, вместе с мужем она пытается ставить въеси, записывает диски, а также ока-дение по делаженную помиць работа загребского объ-завения предъежную по делажения по делажения по делажения по делажения предъежную по делажения делажения по делажения делажения по делажения по делажения по делажения делажения делажения по делажения и делажения делажения и делажения делажения и делажения делажения и делажения делажения делажения и делажения делажения и делажения делажения и делажения делажения делажения делажения делажения делажения и делажения делажени

ROM'є представить историю и сожет для каждого фильма. Таким образом, этот диск двет стушателю воз-можность побывать в виртуальном инитегатре, благо-даря чему втагровы удается добиться совершенно со-бого влечатиения от музыки.

Фульм. Диск называется «Песни из несчитых Фульм. Диск называется «Песни из несчитых транном правной надвя проекта — произмочуть черка транном правной надвя проекта — произмочуть черка транном правной надвя проекта — произмочуть черка правностью и фагатацией. Ма в реальным и между ре-альностью и фагатацией. Ма и реальным дея фильмы, слушая случатрем из них на городоживаеми. Тосле завершения слеми «Вавиона. 5 м Мира со-мы. Тосле завершения слемо« «Вавиона. 5 м Мира со-биралось как следует отдолусть, но позднее ее планы нессолько измениямсь. В 5 часля 45 минут утра 15 дека-бря 1939 года в семые Музы и Горана гроизошалю чрез-въчайно важное событие — у них родился сын-перве-











неції Марко Пає Гайим. А совсём медавно российским поклонники «Вавилона-5» преподнесли Мире Фурда-совершенно неожиданный и просто уникальный пода-рок. В федара 1999 года имя Лепенн было зарегистим. ский планетарии. Теперь на небе есть небольшая звез-почка, которая носит имя столь полюбившейся всем ге-

роини.

Звезда эта расположена в созвездии Треугольника, вот ее координаты: склонение +30015′55,6″, прямое восхождение 1 ч. 39 мин. 44,87 с. Конечно, это не офи-

о-м, что для всех поклочников сериала гозвездые Тра-чт пыника станет теперь родным и близким — ведо там теперь Симет звезда Деленн. Организаторами этого грандиозного проекта были Григорий Шмерлинг (со-

СТРАЖИНСКИЙ

Впадимир Вавилов, один из создателей он-лайно вого журнала «Вавилоша» (http://www.babylon5 айа.ru/babylosa/tmi, римобрел большую из-вестность в сети благодаря своим оригинальным шту кам на вавилонскую тематику. Он же является автором

«Вавилон-5», таможня

Среди разношерстной толпы выделяется лысоватый упитанный человек с козлиной бородкой. Он спокойно пристраивается в конец очереди. Охранник методично проверяет документы прибывших пассажиров. Нако-

ползуї вверх.

Таможенник (удивленно): Майкл Стражинский?

Стражинский: Да, это я. Что, не похож?

Таможенник: Не знаю, я вас вижу впервые, но фа

захраженний: Не знаю, я вас вижу впервые, но фа

илия ваша мне кажется знакомой. Вы эемлянин? Стражинский: Эту миформацию эмерия.

Тражинский: Эту информацию можко почерп-нуть из карты. А что, есть какие-то проблемы? Таможеньям кнезарого замоллает, Чувствуется, что он напряженню пътегся что-то вспомнить. Но, по всей видимости, ему это не удалось. О у плыбается, протиг-мает карту Стражинскому. Таможенник: Нижаких проблем нет. Добро пожа-ловать на «Вавилон-5». (Тут он замечает маленький ко-жаный потребель в руках Стражинского.) Секундону. Там у вас что? Стражинский: Там моутбук.

аможенник: А что такое ноутоук? Таможенник: Комп.. (таможенник ма

Таможенник: Комп. (таможенник машинально бросает взгляд на свою руку, где, мертвой хваткои влившись в волосяной покров, сидел его личный комп предпоследней модели). Необходимо осмотреть ваш комп. пройдить поужаются, сора.

комп, пройдите, пожалуйста, сода. таможенник подвет знак коллеге. Тот проводит Стражинского в отдельный кабинег. Окраненик предла-гает Стражинскому продемонстрировать комп. Поло-жив на стол портфеть, то доствет отуда потвертый ио-утбук. Окрыв его, Стражинский быстро нажимает не-сколько клавищей. Экран в полькомает:

колько клавишей. Экран вспыхивает. Таможенник: Интересный экземпляр. Это что, а

икваритат:

Стражинский: Можно назвать и так. Наследство дедушки. Да и ему тоже по наследству досталось. Счи тайте это семейной реликвией.

Таможенник: Вещь, по всей видимости, ценная. Я должен проконсультироваться с начальством. Подождите, пожалуйста

ждите, пожалуйста.

Он вызывает по компу Зака и информирует его. Зак обещает скоро прибыть. Стражинский медленно закипает. Но выплеснуть наружу раздражение он не успевает. В комнату вкорит Зак. Быстро вникнув в курс дела, Зак полуголиту и пожативку. на столе и мед. сколько секунд внимательн

уверенно ставит его на пола. Стражинский возмущенно вскрикивает "Не обра-щая на него никакого внимания, Зак записывает номе-ра, выбитые на прикрепленной к днищу пластине. За тем он возвадшает ночтобу в певованазльное положе-

Он складывает ноутбук и выходит. Зак (охраннику): Гарибальди сказал бы что дело нечисто. Я не Гарибальди, но мне этот комп не нравит ся. Да и хозяин не внушает доверия. Надо установить за ним наблюдение

В коридоре Стражинский идет по коридору. Многие иноплане-тяне смотрят ему вспед, они переговариваются и быст ро расходятся. Проход Стражинского инмю лавок с то запазы помелити можупланных распластахы. Позгля

ятельность.
Нарастает шум голосов. Невозмутимый охранник молча двигается, соблюдая дистанцию, за Стражин ским. Наконец до него доходит, что все это неспроста, и ом намимает что, то магадомаеть, в комп.

Гостиница для

кислорододышащих

Стражинский стоит у стойки портье. Он фылладит

Стражинский: Черт побери, 100 кредов за Ж кубо

метров каюты. Это грабеж!

Портъе: Такие расценки, мистер Стражинский. Но вы можете доплатить и получить более просторные

УЧАСТНИКИ ΒΤΟΡΟΓΟ ΤΥΡΑ KOHKYPCA Если ваше письмо с ответами, отосланное по адресу 107896. Москва, Верхняя красносельская, 15. «Юнал-Центр», вернулось к вам обратно, отошлите

VRANAFMHE

его по адресу редакции «Игромании», При письма будут

> Раздел подготовила Екатерина Воронина

«Beyond Babylon 5» www.babylon5,

incoma ni

клуб «Вавилон 5» www.b5.ru

официального сайта www.babylon5.com, являются интеллектуальной собственностью (С) и торговой маркой Consortium.

Оригинальная графика: Валерий Гиткович

Стражинский: Где я вам нозьму столько дё Ладно, черт с вами, давайте ключ. Получив ключ, С жинский направляется к своей каюте.

Кабинет службы безопасности
Зак докарывет Гарибавди про таинственного
Стражинского. Гарибавди постепенно хмурится. Когда
Зак прекодит к огисанию эффексов, возначицию а результате появления с тражинского в торговых рядах, Гаробавдии всединает со стими.

альди вскакивает со стула. Гарибальди: Проблемы, опять проблемы. Хоть бь арибальди: Проблемы, отять проолемы. Хола день спокойно поработать с документами, а не ть загадки. Вы проверили номера, как его там...

зак: ноутвузь. Тарибальди: Вот, мало того, что проблемы, так еще и название-то какое идиотское. Он смотрит на соби комп.) Надо жет вк придумать: ноутбук, нет, определенно кто-то там (он смотрит на потолок) или там (смотрит на потолок) или там смотрит на потолок) или там смотрит на потолок) или там смотрит на потолок и пот

Зміс: Мы успеновили, что ноутбук (Гарибальды не-довольно манькает) сделан, по всей видимости, в конец дващилого века на Земле. По крайней мере, именно в то время повавились такие приборы. Но аппарат мог быть сделан и позме. Кто то мог сознательно сделать подделку под старину, чтобы мот то та змассировать. Не-плохо было бы поковъряться в приборь. Но в не забрал от съвтуру в чем от мог то так от то та мог и нимет изум. Зачем мам это надо? В списсах разъясивае-мых предметов мутбук не зачится. Правад, момера можно подделать. Мы сейчас проверем в се позищен-нае компы. Это займе тексторое время. На свяжи случай, майки, в распоряднися присматривать за ним. Ма-ло пи что.

ло ли что.

Гарибальди: Никогда в тебе не сомневался, Зак, Надо еще проверить и этого Стражинского. Фамилия какая-то знакомая, где-то я ее слышал. И смотри, организуй поиск по всему временному диапазону. Начиная

Зак: Я уже распорядился проверить этого Стражин-

го. Но зачем копать в глубь истории? Гарибальли: Не знаю Зак, но знаю что все это неспроста. Так что действую.

Каюта Стражинского
Полумрак. Маленькая лампочка на потолке не мо
т осветить закоулки каюты. На маленьком столе по жет осветить закоупки каюты. На маленьком столе ве-ког ноутбук. Экран доверчию помиливает. Возне стен-ки на отклушном ступе сидит хмурый Стражинский. Он смотрят на ноутбук, погом на подвешенный к потолку предмет, который с некторой натяжкой можно все та-ки назвать кроватью, потом на стень… Виезално он под-нимается и деляет ила г компьютеру.

Стоя, он начинает стучать по клавищам. В комнате постепенно светлеет. Кажется, она начинает увеличи-ваться в размерах. Возле стола медленно начинают проступать контуры кресла. Котда процест появления проступать контуры креста. Когда процесс провеления заканняваетс Сразинской садится в него. Он про-должает что-то небирать на ставистурь. Трансформа-ции продолжается: Объям коннята деяститительно увеличивается. Откадно ступ тоже превращается в увело, а подвещенням койса меденном, в углу встами-вает харан. На мем ут же возникает диктор и Межавады, выет харан. На мем ут же возникает диктор и Межавады, неж моютсять. Стражниский продолжает берабанить. по клавиатуре. Спустя несколько минут он откидывает

ся в креспе и удовлетворенно оглядывает свои моди-фицированные апартаменты. Подойдя к бару, он дела-ет себе коктейль. Сделав глоток, он подходит к ноутбу-ку и вводит еще пару команд. Потом устраивается по-удобнее в креспе и начинает смотреть новости.

Торговые ряды

ты. Гарибальди молча проходит по рядим, вимательно разглядываю специациях торгацией. От его взгляды ане укрывается, что лавии земляти открыты, но их козяева недоучевают, что же все-таки происходит. Слепае это ценное наблючение, Гарибальди уверенно направляет-ся к торговцу-бракори, который пытается этиснуть з уже полный котетвенер еще несколько превиметов. Тарибальди: Что случилось? Почему все словно с ума посходилить.

ше его не злить. Гарибальди: Вы бы поподробнее объяснили. За

и этот туман? Бракири: Да что тут объяснять. Если вы ему не по ввитесь, вы сразу исчезнете, как будто вас никогда

ексементер» с так. Смотрите (бракири достает не больно-разговарите Вот так. Смотрите (бракири достает не больно-разговарите Шарит размером с теннисный мени Кървет вруху запада при при при рик исевает. Примерно так. торисо шарите (бракири достает его си заримена), за з'и дуку дис нет. Тарибальди Онто, из рода техноматов Гракири. Никто не завет, откуда он. Говорят, он всежда бъл. Многие, кто с нии общаяси, исевали, а те, кто остатас, винето не рассоздавают. И вам советую не поладайтесь ему не глаза. Всякое может случиться. Пишят комп. Зак вызывает Гарибальди и собщает ему, что пропъл портье тостичицы. Чертымаясь, Гари-бальди уколи.

Каюта Стражинского

ющих в руках стаканы.

Стражинский: Мне не понятен ваш интерес к моей
персоне. Если у вас ость какио за персоне. Если у вас есть какие-то претензии, то соо

щите мне, и мы их обсудим.

3 ма: Вам не кажется, что ваша каюта несколько от-личается от какты за сто кредов?

Стражинский: Мне трудно судить, как должна вы-готов каюта. Я заплатии столько, сколько от меня по-требовал портры, и живу запра

оовал портье, и живу здесь.
Зак: А куда делся портье, который вас обслуживал
Стражинский: А откуда я должен это знать? Спро

сите хозяина гостиницы. Гарибальди: Мистер Стражинский, мы просим вас

провести кое-какие исследования.

Стражинский: Мие нравится эта каюта, и съезжать я не собираюсь. Через пару дней я и так покину «Вавилон», тогда и можете делать с ней все, что захотите. (Онделает глоток, потом демонстративно зевает.) Господа, вам не кажется, что наш разговора затвилсто па и съезкатост па и съезкато. вам не кажется, что наш разговор затянулся, да и выгля-дит несколько бестолково? Произу меня простить, но я очень хочу спать. Зак и Гарибальцы встают и выходят, Стражинский смотрит им вслед, потом подсаживается к ноутбуку... Окончание следует.

КЛУБ

ПОКЛОННИКОВ Вот уже несколько

месяцев группа занимается созданием клуба задача которого объединить так и номере «Игромании» мы опубликовать анкету для тех, кто в новое объединение. Но уже сейчас вы организаторами клуба по адресу: 123 585, a/g 27, Mы надеемся, что клуб

мье тэжомоп найти новых свою жизнь более

СЕКРЕТНЫЕ МАТЕРИАЛЫ: история любви

— Скалли, выходи за меня замуж.
— Малдер, я ожидала услышать от тебя нечто более

«Секретные материалы» не были бы столь полуярны, егли бы представляли собой только рассказы о претуплениях, связанных с паранормальными ввлениями. Существует немало сериалов, которые пытались повторить успех «Х.—Ніва», и только одному из них — «Добыча» («Реуя») удалось их пре-

Не так уж сложно насочинять истории про вампиров и инопланет ян; «Секрепные материалы» глубже. Основа этого сериала – романтические отношения между Малдером и Скапли.

ЛЮБОВЬ НА КОНЧИКЕ ЯЗЫКА

«Скалли любит Малдера, а медкартомост Скалли», – говорил Крис Картер; Джиллиан Андерсон отмечает, что в их сериале прихосновения рку, и взгляды играют гораздо большую роль, чем развернутые любовные сцены в других фильмах.

Скрытая глубина отношений героев отражается в первой встрече, в пилотной серии. На первый взгляд, это обычное знакомство двух агентов ФБР, которым теперь предстоит работать вместе. Но истинные отношения иные.

– А я думал, тебя прислали шпионить за мной, – замечает Малдер.



С самой первой сцены между Маллером и Скалли начинает пульсировать энергия - первоначально в форме острого взаимного неловерия. «Ты писала обо мне свои отчеты, ты стреляла в меня». - упрекает Малдер. Со своей стороны, Скалли сложно принять неортодоксальные методы и убеждения напарника. Когда они узнали друг пруга пучше и начали поверять. между ними возникла мошная эмоциональная связь - каждый из них стремится по-своему подавить другого, а тот сопротивляется. Эти чувони глубже самой любви: это ошушение полного взаимного единства, укрепляемого противополож-

Малдер и "Скалли вступают в долгий научный спор относительно того, бывают ли на свете зомби, пришельцы и люди с вытягивающимися пальцами. Шат за шагом Скалли приходится уступать — до тех пор, пока она не принимаетточ-ку зрения Малдера. Однако спор межти ними не заханицаются.

В своих дискуссиях Малдер и Скалли не столько стараются убедить друг друга, сколько получают уловольствие от самого общения. Это можно назвать словесной любовной игрой. И как только Скалли убеждается в существовании инопланетян, тут же находится другая тема для дискуссий. Теперь Маллер чертовщину. Когда Скалли сталкивается со случаем колдовства, с куклой, одержимой злым духом, Малдер, как нарочно, начинает выдвигать предположения об инфекционном заболевании, психическом расстройстве и едко подкалывает Скалли, что она занимается охотой на ведьм.

Малдеру вообще доставляет удовольствие поддазнить Скалли и поставить ее в глупое положение: «Твои коротенькие ножки не достанту до педалей»; «Не подходи ко мне, Скалли, от тебя плохо пажнет»; «Тебе нравится звук, скоторым резиновая перчатка хлолает тебя по руке».

Любовные отношения между персонажами в «Секретных материалах» получают свое выражение в словах — от глубоких научных дискуссий до острых шпилек. Это роднит произведения Криса Картера с лучшими пьесами Шекспира, который также передавал романтические чувства, используя диалоги.

Глубина отношений межлу Малдером и Скалли показана в эпизоде, когда они едут на занятия для агентов ФБР, целью которых является укрепление отношений между напарниками. В одной машине с Малдером и Скалли нахолятся два пругих федеральных сотрудника, которые наперебой рассказывают историю о предыдущих занятиях В тот момент, когла инструктор приказал им составить пили, как им нужна помощь друг друга. И Маллеру, и Скалли смешно слушать подобные признания; их взаимные чувства не нуждаются в проверке при помощи пирамилы из мебели.



СЕКС В «СЕКРЕТНЫХ МАТЕРИАЛАХ»
Сложным вопросом являются

сексуальные отношения между Малдером и Скалли, вернее, их полное отсутствие.

Невнимательный зригель может и вовес пропустить иммо романтическую линию сериала, ибо «негу в ней ин оцелуев, ин любовных сцен совсем». Причина этого, по всей видимости, в уевжерной осторожности Криса Картера: «Мне правятся отношения между Малдером и Скалли, и я не хочу ничего менять в них ».

Введение четко выраженной лиобовной линии могло бы полностью разрушить баланс сериала. Возможню, на некоторое время такое решение придало бы определенную пикантность, но потом могло завести его в полный тупик, ка-Случилось в свое время с сериалом

X-FILE

«Лунный свет». Следует также отметит одно важное обстоятельство обычно проходящее мимо отечественного зрителя. Для американцев очень большую роль играет не только содержание фильма или сериала, но и все, что он успел узнать до начала просмотра. И Дэвил Луховный, и Джиллиан Андерсон были ранее известны в первую очередь как эротическое актеры. Сериал Залмана Кинга «Дневники Крас-Туфельки» с Лэвилом Духовным в главной роли демонстрируется по ТВ-6; по неполтвержденным данным, Дж. Андерсон в весьма юном возрасте снималась в крайне откровенных лентах

Естественно, что для американца появление таких актеров - тем более вместе! - уже несет в себе определенный эротический полтекст. В первых эпизодах сериала он подкреплялся. В пилотном выпуске Скалли наполовину раздевается перед Малдером, демонстрируя ему ягодицы, - все, разумеется, сугубо в рамках служебного задания. Далее нам показывают Скалли в ванной; потом Крис Картер решил, что этого зрителям достаточно, и остановился

Отсутствие сексуальных отношений между Скалли и Малдером, оправданное самой концепцией сериала, оставляет, олнако много вопросов, и авторы не всегда вразумительно отвечают на них. Отношения Малдера с другими женщинами так и остаются для нас неопределенными. То мы узнаем, что он является постоянным клиентом службы секса по телефону; то он предстает перед нами в образе неотразимого любовника, очаровывающего женщин с первого взгляла (эпизод с сатанинским культом). Кстати, данная роль как нельзя лучше отвечает характеру самого Духовного. В романе «Гоблины» мы узнаем, что Малдер ходит на свидания с девушкой-официанткой. но ни разу не переходил с ней определенной грани; наконец, стоило только Скалли исчезнуть с горизонта (ее похитили инопланетяне), как Малдер тут же закрутил бурный роман с красавицей-вампиршей. Последняя сожгла себя прежде, чем вернулась Скалли, избавив Фокса от проблем. В пятом сезоне выясняется, что Малдер разведен. Пытаясь что-то рассказать о личной жизни Скалли, авторы придумали ей роман с убийцей-маньяком (эпизод про татуировку). Все эти моменты выбиваются из красивой романтической истории о любви Малдера и Скалли. Авторы, не осмелившись

уложить их в постель, так и не смогли адекватно решить связанные с этим проблемы сюжета

Своим самым любимым эпизодом Картер считает «Пост-современного Франкенштейна», в котором речь идет о человеке, из-за своей внешности обреченного на олиночество и отчаявшегося найти женщину, которая могла бы его полюбить. Малдер и Скапли помогают ему найти счастье, и в финальной сцене Фокс приглашает Дану на танец.



ЧЕЛОВЕК С СИГАРЕТОИ

Курильщик (Cigarette Smoking Man - William B. Davis) c самого начала играет в фильме роль отринательного персонажа, который стоит за всеми злодеяниями американского правительства и мещает Малдеру и Скалли в их расследованиях. Со временем облик этого человека проявляется четче, и становится ясно, какая огромная сила за ним скоывается

И тогда возникает закономерный вопрос: отчего Курильшик не отдал приказ убить Малдера и Скалли, раз и навсегда покончив с потенциальной опасностью? Ответить не так уж просто, а сам Крис Картер умело заметает следы, не давая четкого объяснения. Рассмотрим несколько возможных вариантов мотивов, которыми руководствовался Курильшик

1. Алекс Крайчик первым задает ему данный вопрос. «Еспи Малдер умрет, из него сделают героя», - отвечает тот. Совершенно бессмысленное объяснение! Кто сделает героя из Малдера? Энтузиасты-журналисты из «Одинокого стрелка»? Их никто не станет слушать. Вспомним, что говорил Курильщик Скиннеру - есть тысячи способов убить человека, не вызы-

вая подозрений: заразить его опасным вирусом, симптомы которого похожи на грипп, устроить автокатастрофу и так далее. Никто не удивился бы гибели федерального агента при задержании опасного преступника. Нет. ланное объеснение годилось только для Крайчика. Курильщик не побоялся убить отца Малдера, и после смерти тот, естественно, ни для кого героем не стал

2. А вот другие слова, тоже принадлежащие Курильщику: «Вы знаете, как важен для нас агент Малдер - для равновесия». Речь илет о том эпизоде, когда при смерти лежала мать Малдера, и Курильщик настоял на том, чтобы ей

спасли жизнь О каком равновесии идет речь? Может быть, о некоем космическом равновесии - балансе между добром и элом? Тень может существовать только благодаря свету, и тому подобное. Это объяснение может показаться разумным, однако оно тоже не выдерживает критики. Во-первых, Крис Картер никогда не прибегал к такой высокой метафизике. Он четко опирается на факты и не выходит за их грань, даже когда речь идет об оборотнях и инопланетянах и нам на каждом шагу предъявляют свидетельства очевидцев и фотографии. Нет. философия - это не стиль «Секретных материалов». Есть и более важное опровержение данной трактовки слов Курильшика - он сам себя не считает злом. Он верит в то, что его деятельность идет на благо страны

В следующих номерах мы попытаемся ответить на данный вопрос, рассмотрев иные предположения, а также дадим общий анализ событий пятого сезона, поговорим о том, что ожидает нас в шестом, и подробнее расскажем о каждом из персонажей этого телесериала





Работа программиста и шамана имеет много общего - оба бормочут непонятные слова, совершают непонятные действия и не могут объяснить, как оно работает.

Когда на одной лерсоналке запустили TI (переворачивалка экрана), а девушки об этом не знали и спросили преподавателя, он (доцент кафедры вычислительной техники) высказал предположение: «Может, вы дискету не той стороной вставипи?I»

...

Барышня звонит в магазин и ругается, что они ей какой-то не такой софт лодсунули, что он не инсталлируется, хотя она всё, мол делает в соответствии с инструкцией (а софт этот с дискет ставился). Послали слециалиста из фирмы, продавшей этот софт. на месте разобраться... Приехал он, а барышня ему и гово-DUT:

- Вот, у вас в инструкции налисано: «Вставьте дискету № 1», ну, я вставила. Потом просят вставить дискету № 2, вот я и её вставила. Потом дискету № 3, ну, вставила я её, с трудом, лравда, но вот дискета № 4 уже просто в дисковод не лезет!!!

Заходит встревоженный юзер...

- Слушай, - говорит, - компьютер просит ввести строку длиной не более 30 символов. Ну, буква - это лонятно, цифра - тоже, а что такое символ?

Одного прелодавателя студенты

спросили - Почему колируем [в Нортоне] из правой ланели в левую, а лолоска

Приходит мужик в компьютерный салон

- Я у вас вчера компьютер кулил...
- У вас проблемы? - Сгорел он... :- ((
- Нет проблем он на гарантии. А что у вас сгорело?

идет слева направо?..

- Bcel - Ну, так не бывает. Процессор цел?
- Сгорел.
- А винчестер? - Сгорел
- А ламять? - Сгорела.
- А монитор?
- Сгорел
- 8-0 Гослоди! Что же вы с ним делали? Да у меня пожар вчера был...
- Мужик звонит в магазин и говорит

продавцу:

У меня дым из компьютера идет.

Продавец: - У вас, наверно, блок литания сго

- Manurar
- Нет, мне сказали, что если поменять что-то в autoexec.bat, то он перестанет. Продавец:

Нет, это не поможет, у вас блок питания сгорел И так - лолчаса, лока продавцу не

надоело... Потом он говорит: - Вам нужно позвонить в Microsoft

и заказать NOSMOKE.COM. Через лопчаса тот же мужик звонит

и говорит: - Мне нужен новый блок питания. лотому что мне в Microsoft сказали, что мой старый блок питания не полходит к их версии NOSMO-

Житель Крайнего Севера в компьютерном магазине:

KE.COM...

- У вас олерационные системы есть? - Есть

- Многозадачные есть? - Есть

- Дайте, ложалуйста, трехзадачную! Из непридуманного.

- Нужна программа, которая, грубо говоря, делает следующее: есть кусок ДВП и разные ллоские фигуры. Нужно разместить эти фигуры на ДВП в максимальном количестве. либо олределенное количество с

минимумом отходов. - Вам нужен «Тетрис».

Программист с женой отправились в супермаркет. Сделав все необходимые закулки, они вышли на улицу, и жена сказала:

- Стой здесь и смотри в оба за этими десятью сумками, лока я схожу и разыщу такси.

Когда жена вернулась, то увидела обалдевшего мужа, лереставляющего сумки с места на место.

Программист: - Ты сказала, что здесь десять су-

мок, а я насчитал только 91 Жена:

 Но их было десять! Программист:

Нет. давай вместе считать: 0. 1. 2.

... Клиент:

- Есть v Вас картридж для Epson L? - А дальше какая буква?

А дальше буквы нет, ее стерли...

- В стоимость мультимедийного компьютера CD-ROM входит?

Клиент: - Входит. - Так там нет его! - Как нет?.. Я его Вам поставил.

- Ну как же, мы его открываем, а там лусто!..

Клиент: У Вас сканеры есть? Какие Вас интересуют?

- А все равно, главное, чтобы сканировать мог...

- Але, у меня лолкомльютера не раfioraer!

Сколько-сколько???? %-) - Ну да, лоловина работает, поло-

вина - нет!!! :- F Пошли, посмотрели на это чуло - в Нортоне одна ланель была закрытой

В зооларке ребенок, возбужденно тыча пальцем на клетку обезьяна-

ми кличит: - Мама! Мама! Смотри - программисты

- Почему ты так решил?

- Они как папа! Немытые, лохматые и мозоль на лопе!!!

Вечер. Автобус, На первом сиденье сидят двое. У них коэффициент интеллекта (IQ) равен 180:

- Я вчера Гамлета в оригинале читал... Такое эстетическое наслажде-На другом сиденье сидят ещё двое.

У них IO равен 140: - Я вчера посмотрел «Андалузского лса» и нашёл коррелят с ранними

картинами Пикассо... На третьем сиденье сидят двое. У

них Ю равен 100: - Мы с другом час назад лосмотрели «От заката до рассвета». Как там Тарантино говорит тёлке,

что... На четвёртом сиденье силят лвое. У них IQ равен 80:

- Слышь, брат! Помнишь, какое пойло мы в «Мерсе» пили..

А на задней ллощадке стоят двое. Их 10 равен 40: - Ну вот, вскрываю прогу твоим дебаггером...

Приходит один программист к дру-

LUMA, Слушай, нам прислали 10 алельсинов, свои 08h я уже съел.

 Мам, а мам, а можно, я сегодня початюсь?

- Ладно, сынок, только недолго. Далеко не ходи, только на местные **УЗЛЫ.** С **Незнакомыми** не разговари-

Дорогие друзья! Как и ранее, мы с большим зниманием читаем все ваши письма, которые «Игромания» очень ценит и поступление которых всячески привествует. Пишате чаще, больше, на любую «игроманксую» тему – просите, спрашивайте, предлагайте. Но и мы будем изредка просиль зас ков очём.

просить вас кое о чём Для начала - несколько просьб общего характера. Пожалуйста, пишите разборчиво, а названия, технические характеристики, имена героев и прочие специфические данные желательно писать печатными буквами. Поверьте, это в ваших же интересах, ибо в некоторых случаях мы просто не можем разобрать, о чём вы спрашиваете или что предлагаете. Вы нередко предлагаете массу кодов, подсказок и «хитрых» ходов по играм. Мы с удовольствием напечатали бы их, но даже наш постепенно «толстеющий» журнал не в состоянии вместить ВСЕ. А потому, пожалуйста, излагайте ваши подсказки так называемым телеграфным стилем; без «лирических» отступлений. коротко и чётко, например: «повернуть налево, поднять камень взять лежащую под ним записку». Что касается ваших просьб и вопросов по прохождению той или иной игры то признаемся, что подчас они носят сугубо частный характер, а кроме того, даже мы не в состоянии знать тонкости буквально каждой игры. Но у нас есть конкретное предложение: если сочтёте возможным, сообщайте свои координаты для рубрики «Адреса для переписки». (Без подобной просьбы или вашего предварительного согласия мы не указываем ваши данные в этой рубрике.) В таком случае вы не только обретёте массу новых друзей по переписке. но также сможете НАПРЯМУЮ поделиться с ними имеющейся у вас информацией и попросить их совета в сложной ситуации. То же самое можем порекомендовать и тем игроманам, которые по каким-то причинам не могут регулярно покупать наш журнал и просят нас ответить на интересующие их вопросы «в частном порядке». Увы, мы в переписку с читателями не вступаем, но адрес ваш непременно напечатаем, и кто-нибудь обязательно откликнется! Пока с НАШИМИ просьбами к вам - всё, а теперь переходим к ВАШИМ пись-

АДРЕСА ДЛЯ ПЕРЕПИСКИ

Привет! Меня зовут Земляков Артур, мне 12 лет. Я люблю 3-D экшены, квесты, авто-, авиа- и роботосимуляторы. Знаю много кодов, про-

шёл много игр, но доступа в Интернет нет. Пишите все!!! Отвечу точно! 107113, г. Москва, ул. Сокольнический вал. д. 4. кв. 33.

Все, кто любит компьютерные игры любых жанров, пишите: 107150, г. Москва, ул. Бойцовая, д. 18, корп. 12, кв. 16. Рамиле.

E-mail: rafis@4unet.ru в «Кроватке» – Рамка-пулемётчица.

Я — Иван Ефимов. У меня есть РС-486 и приставка ВВС LIKC-II. Люблю итры практически всех жарров. Прошёл много игр. А ещё у меня есть собака Шедл и кот Мирон. Хочу переписываться с мальчышками и девчонками любого возраста, с любителями РС и SPC.

140103, г. Раменское, ул. Свободы, д. 8. а/я 66

Привет! Меня зовут Stas (Crac), мне 11 лет. Я люблю игрэть в StarCraft, WarCraft 2, Full Throttle, «Розовую пангеру», «Твинсет возвращается», «Кораблю люжиценных душ», Diablo, Hell Fire, «Аллоды», «ГЭГ», Ралсет General 2 и другие игры. Я хому найти друзей по переписке. 214004. г. Смоленск, ул. Николаева.

д. 18, кв. 10. **Волков Стас**.

Ищу AD&D'шников, можно со стажем, можно – без. Мастерю. Пишите. Отвечу в 100 % по e-mail'y: uglurk@hotmail.com 109147, г. Москва, ул. Рогожский вал, д. 12, кв. 29. Углурк.

Меня зовут Иляя. Мне 13 лет. Прошел много игр разных жануро таких, как StarCirt (а в сер кас), War-Craft (182), «Братвя Пилоты», «Кум миневльный Патрия», Дотипоть Каждый четверг в 7,00 угра по москаждый четверг в 7,00 угра по мосзарережени насожука с фата становать и предоставления и под передосно поботаем. И ещё в хан предосно поботаем. И ещё я мостаеть и передосно поботаеть и передосно передо

634057, г. Томск, ул. Говорова, д. 48, кв. 590. **Нагаев Илья. (STALIN)**.

Игроманы и игроманки! Хотел бы переписываться с любителями РС и со всеми, кто знает, что такое СD-ROM (котя темя могут быть не только с о компьютерах). Мне нравятся стрателии, квесты, 3D-астіол, котя в класке с удвовольствием играю в класкоку» (Doom 2, Larry, Full Throttle). В общем, пиштег. Отечеч Кжду! Р. S. Погибаю от недостатка общения!

620130, г. Екатеринбург, о/с – 130, ул. Авиационная, д. 63, корп. 4, кв. 35. Алексей Фокин Привет всем, у кого есть компьютер. Меня зовут Тоша, мне 15 лет. Я очень люблю играть в РС и хочу познакомиться с игроманами из других городов. В Общем, если кто-то хочет завести себе друга, так сказать, собрата по компьютеру, пишите все, независимо от расы и пола, ответ гарантирую.

660028, г. Красноярск, ул. Киренского, д. 122, кв. 451. **Логинов Антон**

Всем привет! Меня зовут Антон, мне 13 лет. Я хотел бы переписываться с мальчиками, девочским т всё равно. У меня есть кодых нескторым итрам. Я прошей WarCraft 2, Duke Nukem 3D, Half-Life, Sin, Populous: The Beginning, Larry 7, FIFA'99. O'rsewy scew — 101 %.

113216, г. Москва, бульвар Дмитрия Донского, д. 6, кв. 69. **Иванов Ан**-

Я хотел бы перечисываться с пацанами и девчонками 11-14 лет. Име пока 12, но с каждым тодом в арослею. Любимые жанры: RTS, Football Simulator, 3D-action, quest. Отвему всем 142114, Моск. Обл., г. Подолоск, ул. Индустриальная, д. 23-а, кв. 62. Кулешов Д. (Demon).

Пишите все, кому не лень. Знаю очень много прохождений и «кряков». Прошёл более 50 игр. Хочу поделиться.

353840, Краснодарский край, г. Славянск-на-Кубани, ул. Краснодарская, 389. **Урузов Эдуард**.

Меня зовут Максим. Мне 13 лет. Люблю играть на РС. Хочу переписываться с побителями и любительницами компьютерных игр. Люблю сгратечии, квесты, 3D-аction. Люблю играть через модем. Пишите! 113184, г. Москва, Озерковская наб.,

113184, г. Москва, Озерковская наб., д. 38/40, кв. 23. Селиверстов Максим.

Привет всем, кому нравятся квесты и стратегии. Я, зная коды ко многим стратегиям и прохождения множества квестов, могу с вами ими поделиться. Пишите. 443111, г. Самара, Московское шос-

се, д. 107, кв. 15. **Семёнов Павел**.

Меня зовут Анжелика, мне 18 лет. С семи лет серьёзно увлекаюсь космосом: книги, фильмы, любительская астрономия. Даже сама начала писать рассказы на космическую тему. И, конечно, компьютерные игры на аналогичную тему. (")

Мне нравятся три фантастических телесериала: Star Trek, Star Wars и «Вавилон-5». Ищу по всей стране фан-клубы Star Trek и хотела бы пе-

155



реписываться с поклонниками названных фильмов. 196128, г. Санкт-Петербург, ул. Кузнецовская, д. 30, кв. 77. Хулина А. А.

худина А. А.

Зовут меня Александр, мне 17 лет. Люблю RPG, квесты и стратегии, хотя играю и в симуляторы, и в спортивные игры. Обожаю читать «фэнтэзи»: Толкиена, Перумова и Никитина

тэзи»: Голкиена, перумова и никитина. 150043, г. Ярославль, ул. К. Либкнехта. д. 29/12. кв. 103.

Чернопятов А.

Привет всем! Я хотел бы переписываться с теми, кто любит научную фантастику, вроде Babylon-5, Star Wars, книг Гарри Гаррисона, Эдмонта Гамильтона и т. п. Отвечу всем!

123557, г. Москва, ул. Малая Грузинская, д. 46, кв. 80. **Dky**

От того же адресата (см. строчку ввше) пришло ещё одно письмо, как от создателя и владельца «Quest-клуба», задумавшего организовать переписку по обычной — не электронной — почте в сех желающих квестеров. Пишите, и не забудьте сделать приписку на английском — Nick.

Хотел бы переписываться со всеми игроманами. Сам я учусь в 6 классе. Прошёл Caesar, WarCraft 2, The Curse of Monkey Island и др. 141200, Mock. обл., г. Пушкино, м-н

Серебрянка, д. 8, кв. 56. Никифоров Влад (Thinker).

Привет, игроманы I Я хотеп бы переписываться с любителями виртуальных развлечений. Мне 16 лет. Ноболь все жанры Кроме файтин те на любые темы. Отвечу всем 140053, Моск. обл. г. Люберцы, пос. Котельники, м-н Силикат, 27 – 10. Зуйков Кррий (Одге).

Hellow ecewill

Я – фанат Half-Life, не люблю файтинги, мне 14 лет. Я бы хотел перелисыватося со всеми, у кото есть модем. Прошел много игр: Тоопstruck, Grim Fandago, Morpheus, UFOs, Half-Life, Test Drive Off Road Z, Commandos, Mech Commander, StarCraft ит. Д.

Пишите, мой e-mail: kip@sbor.ru, Кононенко Сергей.

Всем привет из ПСИ-корпуса! Я – противный Бестер. Хоть я и противный, но мне тоже хочется переписываться. Несколько лет я терроризировал станцию, но теперь испра-

вилк». Мне 14 лет, я учусь в 8 классе. Фанаты «Вавилона-5», пишите! Независимо от пола, возраста и расовой принадлежности.

141007, Моск. обл., г. Мытищи, ул. Каргина, д. 40, к. 1, кв. 13. Алёхин Артём (А. Бестер).

Мне 12 лет, зовут Иван. Пишите все, кому не лень. 143400, Моск. обл., г. Красногорск,

143400, Моск. обл., г. Красногорск, ул. Вокзальная, д. 13, кор. 1, кв. 16. Захаров Иван.

Зовут меня Игорь, мне 13 лет. Посешаю крукки — авиамодельный и бальных танцев. И, конечно же, люблю сидеть за компьютером. Особенно люблю на пару с приятелем-тезкой Игорем играть в Queке II — против нашей команды с веогневой мощью и упорством не устоять никому! Пишите мне.

248010, г Калуга, ул. Пионерская, д. 25, корп. 1, кв. 52. **Филатов Игорь**.

Привет всех. Меня зовут Игорь. Мне В лет. Просто фанатею от стратегий (Соптамаdos, WarCraft, Worms 3: Агтаядеddon), файтингов, симуляторов. Хочу переписываться и обмениваться паролями и секретами со всеми желающими. Отвечу всем 100 %. Помогу с кодами.

143530, Моск. обл., Истринский р-н, г. Дедовск, ул. Комарова, д. 10, кв. 4. **Игорь**.

Привет, меня зовут Юра. Мне 15 лет. Обожаю стратегии, симуляторы, квесты, поигрываю в 3D-action. Хотел бы переписываться с игроманами моего возраста. Могу помочь с кодами.

143530, Моск. обл., Истринский р-н, г. Дедовск, ул. Комарова, д. 10, кв. 4. **Юра**.

Я схожу с ума по квестам, RPG и стратегиям. Всем, кому не надоел LBA 2, немедленно хватайте ручки, бумажки, конверты, марки и пишите мне. Впрочем, пишите, кто хочет. Отвечу всем. 614051, г. Пермь, ул. Уинская, д. 4,

Уважаемая редакция, не могла бы ты помочь мне в поисках друзей для игры по модему?

кв. 348. Кусайко Леонид.

Я живу в Москве, у меня модем 33,6. Мой адрес: chalbishev@mtu-net.ru

Мне 16 лет, люблю квесты и всяческие симуляторы! Если кто захочет со мной переписываться, мой адрес: astapsky@mail.ru Alex.

Дорогие игроманы и игроманки! Хочу переписываться со всеми, кто ищет друга или запутался в прохождении игры (любой). Мне 15 лет, учусь в 9-м классе. Пишите! Отвечу всем 100 %

Мой адрес: 115598, г. Москва, Липецкая ул., дом 17, к. 1, кв. 84. Паше. Мой Е-mail: danger84@mail.ru И ещё (для «ИГРОМАНИИ»): если это всё платно, то не надо! Паша Сухов.

Паша и все остальные игроманы! Конечно же, «это всё» — бесплатно. За публикацию ваших писем мы денег не берём, а потому пишите нам, пишите и ещё раз пишите!

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ

ждём игру Будет ли продолжение - «Larry-8»?

Без подписи из Москвы

Если вы досмотрели до конца финальные титры седьмой части приключений Ларри, то могли увидеть. как теплоход, на котором он плыл, захватила летающая тарелка пришельцев. Там же обещана новая часть и даже указана дата выхода давно уже просроченная! Хорошей традицией серии является то, что каждый следующий эпизод начинается в точности там, где заканчивается предыдущий. Скажем, в шестом «Ларри» цель состояла именно в том, чтобы попасть на верхний этаж небоскреба к красотке, которая потом обберёт вас в начале седьмого эпизода. По крайней мере, наброски на восьмую часть были готовы уже к окончанию работ над седьмой. К сожалению, жанр квеста сейчас переживает упадок. да и компания явно потеряла интерес к мультипликационным приключениям вообще и к «Ларри» в частности. То, каким будет Larry VIII (и будет ли вообще), можно будет судить лишь по успеху (или проваny) Gabriel Knight 3: Blood of Sacred. Blood of Damned, основной надежды Sierra на текущий момент.

Будет ли продолжение игры Mech Commander?
 Coxpanut ли Fasa Corporation кон-

Coxpанит ли Fasa Corporation контакт с MicroProse?
 Ckopo ли выйдет Mech Warrior IV?

Д. Толокин из Красноярского края

1. Скорее всего, да, хотя полной уверенности в этом нет — особенно поспе того, как на неопределенный срок был отложен выход add-on'a к первой части.

2. Как известно, FASA Corporation продала свое отделение FASA Interactive корпорации Microsoft, так что говорить о каком-то продлении отношений с MicroProse не приходится. Автор готовящейся к выходу в самое ближайшее время Mech Warrior III, компания Zipper Interactive. не является чьим бы то ни было СТРУКТУРНЫМ ПОДРАЗЛЕЛЕНИЕМ И МОжет продолжать работу для любого другого издателя. Правда, стоит отметить. что многие сомневаются в компетентности Zipper, так что лишь результаты пролаж третьей части игры покажут, продолжат ли FASA Interactive и Microsoft сотрудничество с этим разработчиком

О достаточно жесткой поэкции Мискозоf в этом вопрое можно судить хотя бы по тому, что был азкрыт один из проектов компьютерной ролевой игры по вселенного этом в пользу эналогичного этом в пользу эналогичного этом в пользу эналогичного этом в пользу в пользу в повтрочем, впоне возможно, что мы услышим ецен о Місгоргозс коре всего, миенно та компання себольшая всего, миенно та компання небольшая всего, миенно та компання небольшая метселагіеs возникла небольшая воспринимали эту игру как польчоценное продолжение. Настольчошенное продолжение Настольчоже третья часть должна повянться в же третья часть должна повянться в дягреть ма этого года, и на момен

путаница из-за того, что многие востринявали эту игру как полиовостирнивали эту игру как полиоценное продолжение. Настоящая же третьв часть должна появиться апреле-мае этого года, и на многие написания этих строк как раз проходит стадино активного бета-тестирования. Месh Warrior IV же спедует ожидать никак не ранее 2000 года.

Имеется ли сейчас в продаже «Diablo II», и, если это так, то чем он отличается от первого «Diablo»?

А. Бобров из г. Краснознаменска

Игра «Diablo II» создается по старому доброму принципу, которого придерживаются всегда в продолжениях очень популярных игр. Он гласит: то же самое, только больше Ничего необычного по сравнению с предыдущей частью в однопользовательском варианте второго «Diablo» не будет. Оригинал настолько понравился игрокам, что разработчики не сочли нужным ничего исправлять в нем, кроме мелочей. По сравнению с предыдущей частью игра станет гораздо больше. На выбор будут представлены пять персонажей - Амазонка, Варвар, Некромант, Волшебница и Паладин. Игра

будет состоять из четырех частей и уместится на четырех компакт-дисках (так что рекорд «Baldur's Gate» побить не удастся). Зато значительные изменения ожидаются в сетевой игле

Если первая часть была ориентирована на обычное взаимное уничтожение, то теперь в «Diablo» значительную роль станут играть собственно ролевые элементы. Вы сможете не просто поднимать уровень своего персонажа, но и выбирать направление его развития, поэтому на самом деле возможных героев окажется не пять, а горазло больше Кроме этого вы получите возможность приобрести штаб-квартиру для своего клана - разумеется, она будет стоить очень и очень дорого, зато вы сможете хранить там вещи. которые несподручно таскать с собой.

Самое главное нововведение — информация об игроках будет хуьниться не на их компьютерах, а на Battle-net, как это уже сделано в «Ultima Offline» Это скажегся серьезным препятствием на пути читеров. Время выхода сами разработчики определили как «где-то в 1999 году, но ближе к легу».

Скоро ли выйдет игра «Driver»?

Д. Корягин из Москвы

Разработчики называют в качестве даты весну 1999 г.

Игра NFS-III от компании EA имела успех, не собираются ли они выпустить NFS-IV?

П. Булавин из Москвы

Разумеется, собираются — кто же будет отказываться от такой замечательной серии?!
Подробности — в разделе новостей

Подробности — в разделе новостей прошлого номера.

к выходу готовятся игры от Bullfrog и GT Interactive Software — Dungeon

Keeper 2 и Oddworld: Abe Exodus. Не могли бы вы рассказать поподробнее об этих играх в следующих но-мерах?

О. Сидорова из Москвы

Превью по этим играм мы давали в № 3 (18) и № 9 (12). А Oddworld: Abe Exodus вот уже несколько месяцев как появилась в продаже.

Будет ли новая серия игры «The Curse of Monkey Island», и какие квесты вообще ждут своего выхода в ближайшее время?

П. Миронов из г. Люберцы Вгорая серия «The Curse of Monkey Island» давно вышла, пока имеется в продаже, и по ней уже написано прохождение. Что же касается других игр этого жанра, то об их планируемом выпуске вы можете узнать в том числе и со страниц нашего журнала.

20 000 Leagues: The Adventure Continues — игра, призванная продемонстрировать невую околоигровую технологию, позволяющую комбинировать изображения актеров и бэкграунды (на ней же создан Dark Side of the Moon);

<u>Babylon 5</u> – квест на основе движка Unreal:

Big Brother — 1985-й год прошел, а Оруэлл по-прежнему популярен; <u>Discworld 3</u> — мрачная история за гранью черного юмора;

"Gabriel Knight 3 — самый ожидаемый и наиболее перспективный проект, по концепции "детективная история в стиле Агаты Кристи с узко ограниченным местом действия, кругом подозреваемых и тайнами, уходящими далеко в прошлое;

Indiana Jones and the Infernal Machine — старик Индиана, повстречавший Лару Крофт. Очередная смесь action и adventure;

Insider — классическая смесь тайны, заговора и предательства;

Journeyman Project 4 - приключения вне времени и пространства продолжаются;

Real Neverending Story — вновь «Бесконечная история», теперь уже на экранах мониторов; Simon the Scorcerer 3 — возвращение

одной из старейших серий; The Longest Jorney — юная художница пытается установить гармонию между миром мечты и жестокой ре-

альностью; <u>Traitor's Gate</u> – и вновь «игра в детектива»;

<u>Trance</u> – Тэкс Мерфи сдаваться не собирается:

<u>WM</u> – охота за привидениями в ев ропейском замке.

ИГРАЕМ

Помогите!!! Недавно купил Theme Hospital (на русском), а компьютер «виснет» на 3-й миссии. Что делать? Без подписи из Москвы

Не покупать пиратские диски, особенно «русифицированные». Отнести диск продавцу и рассказать все, что вы думаете о пиратах и их

луках.

Привет, «Игромания»!

У меня такой вопрос по Tomb Raider
III: когда Лара спокойно сидит и разглядывает нож, к ней вдруг врыва-

ются наёмные убийцы. Что делать?

А. Семёнов из Москвы

Купил игру «Golden gate», причём на английском языке, и потому испытываю большие трудности с прохождением. Помогите!

омогите! О. Дикарев из Волгограда

«Golden gate» была выпущена пару пет назад также в русскоязычном варианте. Прохождение же этой «стагрушки» можно найти либо в ранних книжно-журнальных изданиях, либо через Интернет (www games, ru), конечно же, quest, newgames, ru), КСТЗТИ, регумилирыя, всям изрома,

Кстать, рекомендуем всем игроманам, ингересущимся прохожущимся прохожущимся прохожущимся прохожим подсезазаями, кодами и прочими подсезазалими, почаще обращаться к Ингерат в причим и ингересу в можете узать на страницах нашего же журналь. Нет связи с Ингерцет пично у вест обязательно рыдется друг или хороций товарищ, у которого она есть. Ищите, дерать, подвижные!

1. Очень хотелось бы отыскать коды к играм Knights & Merchants и UFO 1. 2. Что такое «гайды»?

е «гайды»? О. Сейдак из Москвы

1. Покулайте журнал с диском. На него мы ехемеством выхладываем взу данных DLH. А в этом и момер она зу данных DLH. А в этом и момер она содержит Тысечи кодов, интов, сопошенов, трейнеров, сохраненок по 2. 017 играя. для РС, 351 играя. Р Раустатол, 10 для Nintendo 64 и до для Super Nintendo, С каждым и момром число игр и кодов увеличивается. Один-неростатос - это база на антиніском, но в бликайщем бурущем мы собърваемся спелать свою, руссозъечную базу данных и выслядывать вы по базу данных и выслядывать

2. «Гайд» (от англ. guide — проводник, гид, экскурсовод, ориентир) в нашем конкретном случае — источник подсказок по той или иной игре, руководство по её прохождению.

ВООРУЖАЕМСЯ

Что такое Pentium II Xeon и чем он отличается от Pentium II? Слышно ли что-нибудь о Pentium III?

ниоудь о Рептіит III? Ерохин Игорь из г. Иваново

Pentium II Xeon - специфический вариант Pentium II, с большей производительностью (кэш-память второго уровня объемом до 2 Мб, работаюшая на частоте процессора). Требует специальной материнской платы с разъемом Slot 2. Ориентирован на применение в мошных серверах. Дороже обычного Pentium II в 2-10 раз. Рост производительности заметен исключительно в многозалачных и многопроцессорных системах, что, вкупе с высокой ценой, не пелает его привлекательным для рядового игромана. Pentium III вышел 26 февраля.

reпишті пі вышел 20 февраля. * * *

Уважаемая редакция! В Вашем журнагые (номер 10 за 1998 год) в статье, посвященной модемам, я прочел, что Voice Modem можно использовать в качестве автоответчика. Хотелось бы узнать, как это сделать. У меня факс-модем US Robotics Sporster 33.6 Voice.

.6 Voice. И.Э. Пашкевич

Для этого используются программы Rapidcomm Voice или QuickLink Message Center, одна из которых может входить в комплект поставки модема — на СD или дискетах. Если модем в варианте ОЕМ, придется попросить ве у продавца модема.

Инструкцию по установке драйверов модема и Wave device можно найти на сайте www.3com.com. Воспользуйтесь поиском. Ее название — «Installing a U.S. Robotics Sportster Voice modem in Windows 95».

Для внутреннего модема может понадобиться телефонная гарнитура наушники с микрофоном, подключаемые к модему. Иногда она также входит в комплект поставки. Их можно приобрести и отдельно. Внешний модем имеет встроенный микрофон.

 Что в большей степени отражается на процессе игры: улучшение процессора или расширение оперативной памяти? Что лучше – усовершенствовать Р-166 до Р-II 233 или поднять память с 32 до 128 Мб?
 Стоит ли покупать 3Dfx сейчас.

или же лучше подождать окончания процесса их «бурных» модернизаций?

Д. Солодин из Самары

1. Для программ под Windows объем памяти обычно важнее, чем быстролействие процессора. Но игры, как особый класс программ, да ещё «оптимизированные под новейшие процессоры», требовательны и к проиессору, и к видеоплате, особенно. если в системе нет 3D-ускорителя. Кроме того, расширяя память в машине на основе Pentium-процессора, следует учитывать вероятность модернизации системы и приобретать память, пригодную для употребления в будущем. Короче говоря, если ваша машина поддерживает память типа SDRAM, приобретайте ее. и чем больше и качественнее. тем лучше. Нет - задумайтесь о модернизации системы. EDO-память, применявшаяся ранее, сейчас почти вдвое дороже более быстрой

эличим.

Будьте внимательны – далеко не все
системы поддерживато диновременную установку SIMM и DIMMмодулей памяти. Если модернизацию удаста бести к замене присора, лучший кандидат – АМО К6-2
(если материнская плата ес - если
мета), иначе — не устаревший Р2233, а Себетоп, начиная с модели
300А.

Дождаться окончания «бурных модеризаций», а точнее прогресса еще никому не удавалось. Можно только выбрать момент двя удачной покупки, когда цечы на изделие, вышее верхом прогресса еще месяц назад, падают в предцеврии повления очередного шедевра разработчиков и рекламных агенхамных агенхамизмического выстранизмического полического потражения по при выправный при выправный разрачиться при выправных агенхамизмического по при выправных агенхамизмического по при выправных агенхамизмического по при выправных агенхамизмического программического при выбражения при выправных агенхамизмического при выстру при выстр

Как изменить заставку «Теперь питание компьютера можно отключить» на свою заставку?

Без подписи из Краснодара

Для изменения заставки на экране монитора перед отключением компьютера спецуе использовать специальную программу, например, Shutdown Logos Randomize - vision 2.0.1 (также известную под званием Молифор v2.0.1) программу эту можно поискать на страничежи Интернет или на специальных дисках с программным обеспечением для Windows.

А можно заменить или отредактировать файлы logow.sys и logos.sys, расположенные в каталоге WIN-DOWS. Это графические файлы формата ВМР размером 320-400 точек. Их можно создать или изменить в любом графическом редакторе. Спедует иметь в виду, что при выводе на экран исходняя картичка сжимается по вертикали вдвое.

Какая разница между Pentium 233 MMX и Pentium II 2337

А. Ваулин из Харькова

Общего между ними - единая система команд и поддержка ММХ. Ещё тактовая частота. Все остальное отличается - внутренняя архитектура, наличие кэш-памяти второго уровня, корпус, присоединительный разъем и, соответственно, материнская плата. Второй, естественно, производительнее и прогрессивнее. Однако и он устарел - уже вышел Pentium III! Полистайте журнал «Игромания», заходите на www.igromaпіа.ru - мы рассказывали о Pentium II, расскажем о Pentium III_ Прогресс не остановить!

Подскажите новичку, желающему

купить РС 1. Что предпочтительнее (не по деньгам): процессор Celeron A или K6-2? 2. Что такое АТХ и чем он отличается or Baby AT Form Factor? И. Халиков из

г. Ульяновска

1. Для нового игрового компьютера предпочтителен, скорее всего, Celeron A. Сравнить его с новым процессором от AMD - К6-III, надеемся, нам удастся в недалёком будущем. 2. АТХ - новый, более прогрессивный по сравнению с Вабу АТ стандарт на геометрические и электрические характеристики корпуса компьютера, блока питания и материнской платы.

Более удобное расположение компонентов, улучшенное охлаждение, возможность программного включения и выключения компьютера. меньшая разница в стоимости - все это позволяет рекомендовать для вновь приобретаемых компьютеров именно такое исполнение.

Я слышал, что создаётся Internet 2. Будет ли он продолжением первого, или станет существовать отдельно? Корягин Д. из Москвы

Интернет-2 - это новое поколение общемировых компьютерных сетей. Главным отличием Интернет-2 от его предшественника является огромная скорость передачи информации и. в то же время, высокая степень ее защищенности. Всем известно, что передать что-либо через Интернет сейчас – это все равно что кричать с высокой башни, только потенциальных слушателей будет гораздо больше. Вообще, как ни странно, существующий сейчас Интернет мало приспособлен к выполнению тех задач, которые на него возложены. Причина банальна - создавали его не для этого. Первоначально компьютерная сеть преследовала военные цели. Впоследствии идею быстрой передачи информации оценили научные центры. К тому времени, как Интернет стал достоянием многих людей, от него стали требовать выполнения все больших и больших функций. По этой причине с 1995 года ведется работа над вторым Интернет, создан-

ным специально для передачи боль ших объемов информации (в дальнейшем - всем заинтересованным лицам). Поскольку к началу XXI века информация становится основным источником дохода, на первый план во втором Интернет выходит безопасность передаваемых сообщений. Для нас с вами это означает, в первую очередь, возможность ошеломляюще быстрого серфинга, скачки и закачки файлов, а также приема через Интернет такого, о чем раньше не стоило и мечтать, например, трансляции телепрограмм.

Самое интересное (в разрезе тематики нашего журнала) - высокая скорость передачи информации позволит играть в необыкновенно реалистические и красивые игры. вероятно, основанные на каких-либо виртуальных костюмах. Как ни странно, все это не тема для фантастического рассказа, а реальный проект, плодами которого мы в случае его успеха сможем воспользоваться лет через семь. В настоящее время он тестируется и обкатывается, но рано или поздно время дойдет и до коммерческого распространения. Не стоит удивляться, что при появлении Интернет-2 первый никому не будет нужен и со временем устареет точно так же, как 286-е процессоры.

Чем отличается процессор Celeron от Pentium? И напишите подробнее о процессорах (если можно, где, как и за сколько их можно купить?) О. Сейдак из Москвь

ПОДПИСКА НА ЖУРНАЛ «ИГРОМАНИЯ»

Вы можете подписаться на журнал «Игромания» на три (май, июнь, июль 1999 г.) или на шесть месяцев (с мая по октябрь 1999 г. включительно) по редакционным (невысоким!) ценам. Для этого необходимо сначала сходить в отделение Сбербанка или любого другого внушающего вам доверие банка и оплатить стоимость подписки до 8 мая. Требуйте, чтобы ваш платеж приняли, так как почтовые переводы не попадают на наш расчетный счет. 78 руб. стоит подписка на три месяца, 150 руб. – на три месяца на журнал с CD-ROM и 156 руб. – на полгода без диска.

Получатель вашего платежа - ООО «Игромания», ИНН 7702206189, р./сч. № 40702810400000000075 в Филиале «ИТАР-ТАСС-ИНВЕСТ» КБ СР «Якиманка», корр./сч. № 30101810500000000798, БИК 044583798.

На квитанции об оплате напишите, на сколько месяцев вы подписываетесь, например: «Редакционная подписка на журнал «Игромания» на 3 месяца (май – июль)» и обязательно укажите свой адрес. Получив в подтверждение оплаты квитанцию, положите ее (или ксерокопию) в конверт вместе с подписным купоном (сам купон заполните на обороте этой страницы) и отошлите до 10 мая в редакцию по адресу: 109316, Москва, Волгоградский пр-т, д. 2, офис 510, «Игромания». Также принимаются отправления по факсу. Со всеми вопросами обращайтесь по тел. /факс: (095) 274-9059, тел.: 274-9293



Celeron от Pentium отличается несколько больше, чем Pentium II от Pentium. (См. предыдущие номера «Игромании», в частности, № 11 за 1998 год.)

Покупают процессоры обычно на рынке, в фирмах, торгующих компьютерными комплектующими, или в составе компьютера в компьютерных салонах. Цены зависят от конкретной модели – от единиц до тысяч доллаюзь.

Какой антивирусный пакет «самый, самый, самый крутай»?

й крутой»? Д. Беляев из Москвы

Все зависит от ситуации. Завоевал множество нагряд, имеет постоянно пополняемую базу и весьма удобен в употреблении AntiViral Toolkit Pro бу Eugene Kaspersky (AVP) Недвано появилась упрощенная версия, спечильно предпазначенная для начинающих пользователей, — «Позовите Лео»

Что слышно о новом процессоре от компании INTEL – Pentium III? Что он будет из себя представлять и сколько будет стоить в розницу?

П. Булавин из Москвы

Краткая информация была в разделе «Вооружаемся» в предыдущем номере. Цены — около 500 долл. за 450 МГц версию и примерно 650—700 долл. за процессор с тактовой частотой 500 МГц. Основные

Я хочу подписаться на журнал «Игромания»

особенности: расширение набора команд — потоковые инструкции

команд — погоковые инструкции SSE, ускоряющие расчеты трехмерной графики и видео в оптимизированных программах, и индивидуальный идентификационный номер процессора.

Существуют ли гибкие диски с объёмом более 1,44 Мб, подходящие для обычного дисковода?

Аветиков Борис из г. Сочи

С помощью программы ри1700 можно уместить на диск примерно 1,8 Мб ценой некоторого снижения надежности и потери совместимости. Без этой программы-драйвера такие дискеты прочитать вряд ли удастся.

У меня P-II 350 Mhz, 64 M6 RAM, но игра Blood II всё равно тормозит. Почему?

> Токарев Иван из г. Березники

Попробуйте установить 3D-акселератор. У нас в редакции она не «тормозила» на P-II 266.

ЛОМАЕМ

Привет, редакция!

Хочу предложить вам один секрет, на мой взгляд, очень интересный, для игры «Need for Speed 2». При загрузке трасс надо зажать клавишу N, и тогда трасса будет ночной. Это можно проделать С любой трассой.

Касьянов Стас. г. Моская

CMEEMCS

Идет Петька, и прохожий его спрашивает:

- Куда идёшь?
- Военная тайна.
- А что несёшь?
 Ла патроны на склал

Из коллекции И. Рожнева, г. Пушкино

* * * *
«Новый русский» приходит в роддом. Ему сообщают: родился маль-

- чик, три восемьсот...

 Слушай, без базара, перебивает тот, достает бумажник и отсчитывает: Одна, две, три и... четыре. Мне без сдачи.
- Где пыль со стола?! кричит «новый русский» на уборщицу. – У меня там были записаны важные телефоны!

E. Строганов из Москвы

После подсчёта всех ошибох Windows 95 компания Microsoft решила переименовать Windows 95 в Virus 95.

Девяносто пятый любил выпрыгивать из окошка и, зацепившись за подоконник, висеть.

Д. Кулешов из Подольска

подписной купон	gar.
-----------------	------

🖵 на 3 месяца (май, ик	онь, июль) – 78 pv6	
🗖 на 3 месяца (май, ик		
□ на 6 месяцев (май –		
Фамилия, имя, отчество)	
Точный адрес: индекс _	Annual Volume 197	
область (край, район)	THE PROPERTY OF THE PARTY OF TH
город	Y 117-2 Y 117-2 Y	7 (0) (0) (o)
улица		
дом/квај	отира	
F		

Без квитанции об оплате недействителен!

Получение журналов, оплаченных почтовым переводом, не гарантируем!

БИБЛИОТЕКА ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ»





ARMOR COMMAND

BATTI FZONE



ACE VENTURA

GREAT WAR

FALLOUT 2

EGYPT 1156 B.C. TOMB OF THE

DOMINION: STORM OVER GIFT 3

DESCENT: FREESPACE - THE

ENEMY INFESTATION

AGE OF EMPIRES ALIEN FARTH BLADE RUNNER CONSTRUCTOR DARK FORCES 2: JEDI KNIGHT JEDI KNIGHT: MYSTERIES OF THE SITH DIABLO: HELLEIRE **DUNGEON KEEPER** FALLOUT: A POST-NUCLEAR ADVEN-**GRAND THEFT AUTO** INCUBATION: TIME IS RUNNING OUT LITTLE BIG ADVENTURE 2: TWINSEN'S ODYSSEY ODDWORLD INHABITANTS: ABE'S **OUAKE II** RIVEN: THE SEQUEL TO MYST SID MEIER'S GETTYSBURG SPEC OPS: RANGERS LEAD THE WAY STARCRAFT THE CURSE OF MONKEY ISLAND THE JOURNEYMAN PROJECT 3: LEGA-CY OF TIME THE NEVERHOOD THEME HOSPITAL TOMB RAIDER 2 БРАТЬЯ ПИЛОТЫ: ПО СЛЕДАМ полосатого слона

COMMANDOS: BEHIND THE ENEMY LINES DEATHTRAP DUNGEON DINK SMALLWOOD DREAMS TO REALITY FAIRY TALE ADVENTURE 2 - HALLS OF THE DEAD FIGHTING FORCE HEART OF DARKNESS IMPERIALISM MIGHT & MAGIC VI: THE MANDATE OF HEAVEN MORTAL KOMBAT 4 OF LIGHT AND DARKNESS THE PROPHECY OUTWARS PANZER COMMANDER REMEMBER TOMORROW SANITARIUM TEX MURPHY: OVERSEER TUROK: DINOSAUR HUNTER LIBIK UNREAL WARHAMMER: DARK OMEN WET - THE SEXY EMPIRE X-COM: INTERCEPTOR АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ СКАЗАНИЕ О ДРАКОНЕ 2 ПРИЗРАК СТАРОГО ПАРКА КОДЫ, ПАРОЛИ, СЕКРЕТЫ ДЛЯ 130

DUNE 2000: LONG LIVE THE **FULL THROTTLE** GRIM FANDANGO HALF-LIFE HEXPLORE HOPKINS F.B.I. LEISURE SUIT LARRY 7: LOVE FOR NIGHTLONG: UNION CITY CONSPIRACY POPULOUS: THE BEGINNING RED JACK: REVENGE OF THE **BRETHREN** THE FIFTH ELEMENT TOM CLANCY'S RAINBOW SIX TRESPASSER TOTAL AIR WAR TOTAL ANNIHILATION X-FILES: THE GAME **ДЕВЯТЬ ПРИНЦЕВ АМБЕРА**

выпуск 1

ГЭГ: ОТВЯЗНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

КОДЫ, ПАРОЛИ, СЕКРЕТЫ ДЛЯ 136

выпуск 2

выпуск з

КОЛЫ, ПАРОЛИ, СЕКРЕТЫ ДЛЯ

Книги и старые номера журналов вы сможете приобрести в книжном магазине фирмы «Астрея» по адресу: ул. Южнопортовая, д. 16 (метро Кожуховская). Тел. (095) 279–16–62. ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННЫЙ СЕРВИС

INTERNET

Mr. Postman

http://www.aha.ru

Лицензии Мин. связи РФ N N о 6 9 0 0 . 6 9 0 2



Разные схемы работы:

- повременная (\$1.8/час);
- \$5 в месяц электронная почта,
 - NEWS и WWW-страница;
- \$20 в месяц неограниченный ночной доступ;
 - \$60 в месяц неограниченный ночной доступ + 40 часов.

- пизкие цены при высоком качестве
- качественные телефонные линии
- модемы стандарта V.34+ (33600)
- поддержка стандарта x2 (56к)
- электронный почтовый ящик
- персональная WWW-страница
- предоставление дискового пространства
- **доступ к системе News-конференций**
- UNIX-Shell (telnet-доступ)
- виртуальный WWW-сервер за \$30/мес



